DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON 



Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

7/89

Da wackelt der Weltraum

Action für zwei Spieler mit:

- Forgotten Worlds
- Vindicators
- Blood Money

Keine Angst vor schwierigen Spielen

- Durchblick bei Ultima V
- Taktik-Tips zu Strike Fleet
- Klasse R-Type-Karten
- Schummeltrick für Falcon-Flieger

Abenteuer für Anspruchsvolle

- Zork Zero: Infocoms Comeback-Adventure
- Space Quest III: prachtvolle Science-fiction-Parodie

DEMONWARE SUCHT PROGRAMMIERER MIT BISS!

Wir sind, wie schon unser Label zeigt, *der Software-Hersteller mit Biss.*

Und weil wir den Mund nicht vollkriegen können, sondern den Software-Markt verschlingen wollen, *und zwar total und lieber heute als morgen*, suchen wir hier und jetzt **Programmierer und Grafiker zum Zeichnen und Programmieren von Computer - Spielen und Anwender - Software:**
für AMIGA, C-64, IBM-PC, IBM-kompatible und alle APPLE-Computer.

Wer entsprechende **Erfahrung** (vielleicht auch schon ein fertiges Spiel !) und den richtigen Biss hat, um sich mit uns **auch geldmäßig extrem hoch** zu beißen, der/die ruft uns sofort an und macht mit unserem Herrn Weber einen blitzartigen Gesprächstermin: 069-8004799 oder 8004703.



DEMONWARE Softwarehouse
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach

MAIN TALENTS 069/23 95 01

Fortsetzung folgt

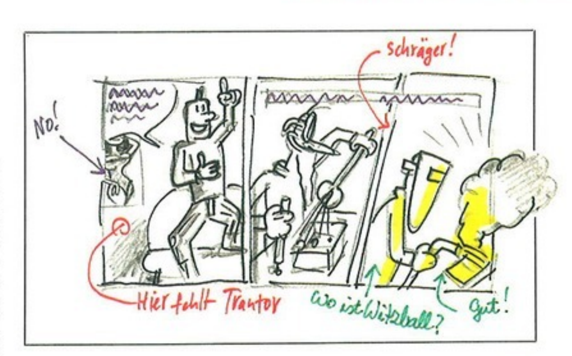
Krisensitzung in der Redaktion. "Wir haben ein Problem: Starkiller sitzt in der Falle, vor ihm sein Gegenspieler Megawatt. "Also, wie wird er Megawatt los?" fragt Heinrich. Großes Schweigen, konzentrierte Gesichter, tiefes Grübeln. Endlich meint Michael: "Kann Doc Bobo nicht eine Erfindung aus dem Ärmel schütteln?" "Hmm...", meint Anatol, "logisch ist das ja nicht gerade..." "Macht doch nichts!" entgegnet Henrik, "schon mal eine logische Starkiller-Folge gesehen?" Dann hört man nur noch: "...wie wär's, wenn Doc Bobo mit einem Neutrino-Strahler... Nein, ein Dimensionsfalter..." Eine Stunde später ist die "Starkiller-Krise" bereinigt und das Skript für die Fortsetzung der Comic-Serie fertig.

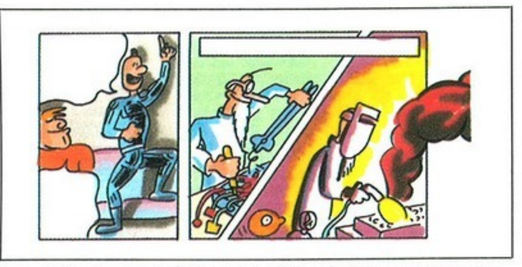
Jede Folge unseres Starkiller-Comics hat ihre eigenen Helden: Einmal werden die Biochips reaktiviert, dann taucht die Frage "Wo ist eigentlich Witzball geblieben?" auf, dann werden Beziehungs-Probleme von Ultima und Trantor verhackstückt. Wenn die Redaktion sich nach langen Kämpfen und viel Gelächter geeinigt hat, beginnt die eigentliche Arbeit für *POWER PLAY*-Layouter und Starkiller-Zeichner Rolf Boyke. Rolf, der als Profi-Zeichner schon diverse Comic-Bücher veröffentlicht hat, zeichnet zuerst eine Skizze vom Comic. Dann nimmt die Redaktion in Absprache mit Rolf noch kleine Änderungen vor ("Größerer Flammenwerfer! Dr. Bobos Bart ist nicht lang genug! Mehr Rauch und Explosionen!"). Danach macht sich Rolf an die Reinzeichnung, in der alles stimmen muß.

Starkiller animiert viele *POWER PLAY*-Leser, uns eigene Comics, Vorschläge zur Handlung, Gags oder einfach nur einen Brief ("Trantor mächtig gut") zu schicken. Ganz toll getrieben hat es Christian Teichmann. Christian ist elf Jahre alt, leidenschaftlicher *POWER PLAY*-Leser und Hobby-Ton-Kneter. Eines Tages lag eine Pappschachtel beträchtlichen Ausmaßes im Postkasten der Redaktion. Als wir das Paket öffneten, erschien unter einem Berg von Watte ein bildschönes Modell von Starkillers Raumschiff "POKE 14,0". Rolf Boyke montierte ein paar Räder daran; das Modell schmückt jetzt seinen Schreibtisch. Ein paar Wochen später schickte uns Christian einen netten Brief, mehr Watte und einen wasch- und farbechten "Witzball" (wieder aus Ton geformt). Wir bedanken uns an dieser Stelle herzlich bei Christian.



Die dynamischen Zwei von Microprose: Matthias Arnold (rechts), und Peter Jones (links)





So entsteht eine Comic-Serie: von der Skizze (mit diversen Anmerkungen) bis zum fertigen Bild



POWER PLAY-Leser Christian Teichmann formte das Starkiller-Raumschiff "POKE 14,0" und das Crew-Mitglied "Witzball" aus Ton

Bedanken möchten wir uns auch bei unserem Kollegen Gregor Neumann von der *HAPPY-COMPUTER*-Redaktion. Er sprang kurzerhand ins Flugzeug, als am Eröffnungstag der "European Computer Trade Show" Heinrich mit einem grimmigen Grippe-Virus im Bett lag und nicht zur Messe fliegen konnte. Gregor sah sich drei Tage für uns auf der Messe um. Er kehrte mit einem Koffer voller Software, dem neuesten Klatsch und der Geschichte des "Messe-Attentats" zurück. Gregor berichtete: "Ich unterhalte mich gemütlich mit Pressesprecherin Armanda Barry am Activision-Stand über neue Software. Plötzlich explodiert etwas hinter mir mit einem irrsinnigen Knall. Alle schreien auf. Ich dachte zuerst, eine Bombe wäre hochgegangen. Der ganze Stand war voller Glassplitter, ein Blumentopf rollte an mir vorbei, Armanda stand kreidebleich mit hochgezogenen Schultern in einem Scherbenhaufen." Was war passiert? Des Rätsels Lösung: Ein riesiger Glas-Bilderrahmen, in dem Activision Poster aufhängte, war am Boden zerschellt. Ein unvorsichtiger Besucher war daran gestoßen und löste so das splittrige Drama aus. Gregor will für die nächste Messe eine Gefahrenzulage beantragen.

Zurück von London zu unserer Redaktion nach Haar bei München. Hier besuchten uns zwei Microprose-Mannen: Matthias Arnold, Geschäftsführer von Microprose Deutschland, und Peter Jones, Marketingleiter beim englischen Microprose-Büro, berichteten uns von den neuesten Plänen des renommierten Softwarehauses, das gerade die englische Softwarefirma Telecomsoft gekauft hat.

Einen schönen Monat und bruchsichere Joysticks wünscht Euch das
POWER PLAY-Team

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an **jeden** Fernseher.

Artikel	Preis	
PC Engine RGB + 1 Spiel	499,-	
PC Engine PAL + 1 Spiel	499,-	
(entw. Chan & Chan od. Wonderboy in Monsterland od. Drunken Master)		
NEU: RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
CD-ROM	900,-	
Fighting Street	139,-	
5-Player-Adapter	69,-	
Hori Commander Joypad	69,-	
Alien Crush	99,-	
Chan & Chan	99,-	
Dragon Spirit	119,-	**
Deep Blue	109,-	
Dungeon Explorer	119,-	***
ESP-Energy	109,-	*
F-1 Pilot	119,-	
Galaga 88	99,-	**
Honey in the Sky	99,-	
Legendary Axe	99,-	
Moto Roader	119,-	***
P-47	109,-	*
R-Type I	99,-	***
R-Type II	99,-	***
Space Harrier	129,-	
Son Son II	119,-	***
Shubibi Man	109,-	*
Tale of a Monsterpath	99,-	
Tiger Heli	119,-	***
Victory Run	99,-	
Vigilante	119,-	**
Wataru	99,-	
Winning Shot	99,-	
Wonder Momo	119,-	
World Court Tennis	99,-	***
SEGA MEGA DRIVE-Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher		
Konsole + 1 Spiel	449,-	
Alex Kid in Miracle World	139,-	
Altered Beast	139,-	
Space Harrier II	139,-	
Super Thunderblade	139,-	

Ankündigungen für Juni/Juli bei Anzeigenschluß

Titel	System
Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Amiga
Robocop	Amiga
Chaos Strikes Back	Atari ST/Amiga
Time Scanner	Atari ST/Amiga/C 64
Dominator	Amiga/C 64
Ultima V	Atari ST
Microprose Soccer	Atari ST/Amiga
Millenium 2.2	Atari ST/Amiga
3D Pool	Atari ST/Amiga
Powerdrome	Amiga
WEC Le Mans	Atari ST/Amiga
Silkworm	Atari ST/Amiga
Hard and Heavy	Atari ST/Amiga/C 64
Kaiser	Amiga
Hawkeye	Atari ST/Amiga
Weird Dreams	Atari ST/Amiga/C 64
Spherical	Atari ST/Amiga/C 64
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga/C 64
Gunship	Amiga
Hostages	C 64
Fugger	Amiga
Ghost'n Goblins	Atari ST/Amiga

C 64-Neuheiten

Titel	Preis	
Hintbook Deathlord	29,-	
Hintbook Mars Saga	29,-	
Hintbook Bard's Tale III	29,-	
Hintbook Zak McKracken	19,-	
Handbuch Ultima V	39,-	
3D Pool	49,-	
Grand Monster Slam	49,-	*
Speedball	49,-	
Forgotten Worlds	49,-	
Project Firestart	49,-	***
Hate	45,-	
Circus Attractions	45,-	
Mayday Squad	45,-	
Test Drive II	59,-	
TD II Super Cars	39,-	
Dynamite Hit Sensation	59,-	***

C 64-Bestseller-Classics

Titel	Preis	
Bard's Tale III	59,-	**
Microprose Soccer	49,-	***
Pool of Radiance	69,-	***
Emylyn Hughes Int. Soccer	45,-	***
Battletech	59,-	*
Wasteland	49,-	**
Ultima V	69,-	***
Hills Far	59,-	**
Grand Prix Circuit	49,-	***

C 64 Disk

Titel	Preis	
Pirates	49,-	**
Red Storm Rising	49,-	
Stealth Fighter	49,-	**
Gunship	49,-	**
Armalyte	42,-	**
R-Type	44,-	**
Times of Lore	49,-	***
Yuppies Revenge	49,-	
Serve & Volley	49,-	
Fugger	42,-	
Bard's Tale I	49,-	
Bard's Tale II	49,-	
Neuromancer	49,-	*
Zak McKraken	59,-	**
Barbarian II	42,-	**
F-14 Tomcat	49,-	
Powerplay Hockey	49,-	*
War in Middle Earth	49,-	*
Football Man. Exp. Kit	29,-	
Demon Winter	59,-	
Tom & Jerry	45,-	
President Election	49,-	
Sports World 88	49,-	
Deathlord	49,-	
Mars Saga	49,-	
Gold, Silver, Bronze	49,-	
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	49,-	
First over Germany	79,-	
Rommel battles for N. A.	59,-	
Mac Arthurs War	59,-	
American Cicil War I	59,-	
American Cicil War III	59,-	
Eternal Dagger	59,-	
Typhoon of Steel	69,-	
Battles of Napoleon	69,-	
Over Ron	69,-	
Panzer Strike	79,-	
Questron II	59,-	
Patton vs. Rommel	49,-	
Legend of Blacksilver	49,-	

Atari ST

Titel	Preis	
Gauntlet II-4-Player-Adapter	20,-	
Populous	79,-	***
Starglider II	69,-	***
Elite	69,-	***
Police Quest II	75,-	
Robocop	59,-	*
War in Middle Earth	59,-	*
Bio Challenge	59,-	
Man Hunter	89,-	**
Vindicators	59,-	
Breach	69,-	
F-16 Falcon	75,-	***
Zak McKracken	69,-	*
Leisure Suit Larry II	89,-	**
F-16 Combat Pilot	75,-	**
Fugger	59,-	
Ultima IV	69,-	
Yuppies Revenge	69,-	
Archipelagos	75,-	*
President Election	49,-	
Voyager	59,-	
Typhoon Thompson	59,-	*
Stormtrooper	59,-	*
Sorcerer Lord	75,-	
Demon Winter	79,-	
Kick Off	59,-	*
Dungeon Master	69,-	***
Dungeon Master Editor	34,-	
Forgotten Worlds	59,-	*
Deja Vu 2	79,-	
Talespin Adv. Creator	79,-	
Orbiter	75,-	*
Gauntlet II	65,-	*
Empire	69,-	

Titel	Preis	
Kings Quest IV	89,-	**
Ballistix	59,-	
Barbarian II	59,-	**
STOS	79,-	
STOS Compiler	59,-	
STOS Sprites	39,-	
Kaiser	99,-	
FOFT	89,-	
Dragon Ninja	59,-	
Running Man	75,-	

IBM

Titel	Preis	
Space Quest III	99,-	**
F-19 Stealth Fighter	119,-	
Modem Wars	75,-	
F-16 Falcon EGA-AT-Version	109,-	***
Thunderchopper	79,-	
Kings Quest IV	109,-	
Larry II	79,-	**
Police Quest II	79,-	**
688 Attack Sub	89,-	**
Out Run	75,-	**
Battletech	79,-	**
Testdrive II	89,-	*
Testdrive II Car-Disc	49,-	
Testdrive II Landschaftsdisc	49,-	
Jet Fighter	139,-	**
Grand Prix Circuit	69,-	***
Fire Brigade	89,-	***
Demon Winter	75,-	
Chuck Yeagers 2.0	89,-	
Robocop	59,-	
Grand Monster Slam	59,-	
Slipheed	89,-	*
Balance of Power 1990	79,-	
Visions of Aftermath	75,-	
F-16 Combat Pilot	75,-	
Sierra Hint Books	je 25,-	

Amiga

Titel	Preis	
4-Player-Adapter	20,-	
F-16 Falcon	79,-	***
Wayne Gretzky Icehockey	79,-	**
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
Dungeon Master Editor	34,-	
Dragons Lair 1 MB	109,-	***
Battletech	75,-	**
Testdrive II	79,-	**
Bundesliga Manager	59,-	
Bio Challenge	59,-	
Premier Collection	79,-	
Populous	79,-	***
Deja Vu 2	79,-	
Zak McKraken	69,-	***
Elite	69,-	***
R-Type	75,-	**
Vindicators	59,-	
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Sorcerer Lord	75,-	
Holiday Maker	69,-	
Starglider II	69,-	***
Forgotten Worlds	59,-	**
Blood Money	75,-	**
Zork Zero	89,-	
Journey	89,-	
Ballistix	59,-	
Cybernoid II	59,-	*
Manhunter	89,-	
Shogun	79,-	
Running Man	75,-	
TV Sports Football	89,-	***
Voyager	75,-	
Space Quest II	75,-	*
Police Quest	75,-	*
War in Middle Earth	59,-	*
Universal Military Simulator	75,-	
Gettysburg	79,-	
Balance of Power 1990	79,-	*
The Grand Monsterslam	59,-	
Fire Brigade 1 MB	89,-	***
Demon Winter	79,-	
Breach	69,-	

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463



Aktuell

Euro-Spiele-Show: Bericht von der European Computer Trade Show in London 8
In der Mache: Spiele von morgen 12
Aktuelle Kurzmeldungen 13
Zuwachs bei Microprose 14
Spiele-Hitparaden 16

Computerspiele-Tests

Forgotten Worlds 17
Vindicators 18
Renegade III 18
Blood Money 19
Voyager 19
Silkworm 20
Real Ghostbusters 21
Space Pilot '89 21
Time Scanner 24
Project Firestart 24
RVF 41
Battlehawks 1942 42
Kick Off 42
Oil Imperium 43
Zork Zero 44
Journey 45
Space Quest III 46

Power-Tips

R-Type, Strike Fleet 25
POKE-Ecke: 28
Archipelagos, Pac-Mania, Howard the Coder, Cybernoid 29
Demon's Winter, F-16 Falcon, Realm of the Trolls, The Deep 30
Ultima V, Total Eclipse 31
Die Fugger, Lords of Conquest, Heroes of the Lance, Wall Street Wizard 34
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern 35
Videospiele-Tips: 36

Videospiele-Tests

Galaxy Force 53
Altered Beast 54
Wonderboy III, Dragon Spirit 55
Simon's Quest (Castlevania II) 58
Son Son II 59

Automatenspiele-Tests

Sky Soldiers, Tetris 60

Allgemeines

Einleitung 3
Die *POWER PLAY*-Wertungen 6
Wettbewerb: "Populous" 15
Starkiller 38
Die High Score-Ecke, Leserbriefe 40
Impressum 51
Power-Classic: Planetfall 61
Vorschau, Inserentenverzeichnis 62

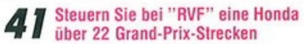
Kurz-Tests

Mayday Squad, Leonardo, Bio Challenge, Fright Night, Running Man, Run the Gauntlet, The Duel: Test Drive II 47
Tom und Jerry, Aunt Arctic Adventure, Microprose Soccer, Stormtrooper, Populous, Dark Side, F-16 Combat Pilot 48
Pac-Land, Chicago 30's, Skweek, Blasteroids, Dark Fusion 49
The Muncher, Hate, Vindicators, Barbarian II, Stormlord, Sinbad, Nebulus 50
Silpheed, Lombard Rally, Prophecy 51

Story

Der stählerne Falke: Interview mit den Machern der Simulation "F-16 Falcon" 52




41 Steuern Sie bei "RVF" eine Honda über 22 Grand-Prix-Strecken

17 Spektakuläre Grafik und markige Digi-Sounds bei "Forgotten Worlds"

46 Das Gag-Adventure "Space Quest III" steckt voller verrückter Typen



DIE BEWERTUNG

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* jeden Monat nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns "POWER-Wertung" heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-Motivation ist.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die *POWER*-Wertung.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf die Tester machte. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl*

Heinrich Lenhardt

Seine aktuellen Renner: **RVF** (ST), **Populous** (Amiga), **Blood Money** (Amiga), **R-Type** (Amiga), **Blades of Steel** (Nintendo), **Son Son II** (PC-Engine), **Moto Roader** (PC-Engine).

Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Populous** (ST), **Zork Zero** (Amiga), **Space Quest III** (Amiga, ST, MS-DOS), **Battlehawks 1942** (Amiga), **Grand Prix Circuit** (MS-DOS).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Heinrich Lenhardt hl







Anatol Locker al

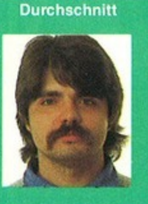
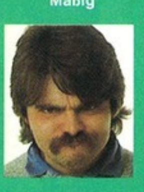
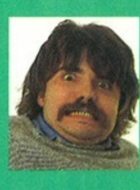






Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Michael Hengst mh


Martin Goldmann go






Michael Hengst

Zur Zeit spielt er besonders gern **Populous** (Amiga), **F-16 Combat Pilot** (ST), **RVF** (ST), **Project Firestart** (C 64), **Simon's Quest** (Nintendo), **Son Son II** (PC-Engine).

Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Zork Zero** (Amiga), **Populous** (Amiga), **R-Type** (Amiga), **Ultima V** (MS-DOS), **Demon's Winter** (MS-DOS), **Grand Prix Circuit** (MS-DOS).

Henrik Fisch

Läßt alles liegen und stehen für: **Wonderboy III** (Sega), **Simon's Quest** (Nintendo), **Xevious** (Nintendo), **Gradius** (Nintendo), **Dragon Spirit** (PC-Engine), **Katakis** (Amiga).

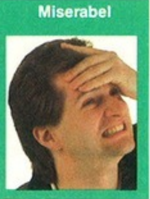


Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Henrik Fisch hf







Weltraumreisen von Janus bis Phoebe!

Auf den 10 Monden des Saturn braut sich ganz schön was zusammen. Die Roxiz mobilisieren ihre gesamten Reserven um der Erde den Rest zu geben. Schlüpfen Sie in die Rolle des Expiloten Luke Snayles und packen Sie die Koffer. Das Reiseziel: die Monde Janus, Mirasm, Encleadus, Tethys, Dione, Rhea, Titan, Hyperion, Lapetus und Phoebe; bewacht von jeweils 80 feindlichen Raumschiffen. Die Aufgabe dürfte damit wohl klar sein, oder?! Bonne Voyage mit Voyager. Für Amiga und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

POP 7

Name: __________

Straße: __________

PLZ: ______ Ort: ______

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

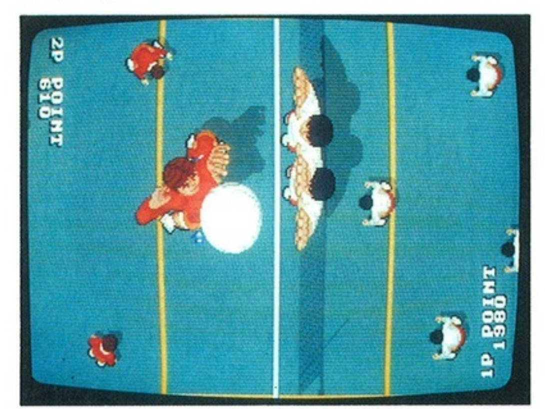


Das Programm



London lockte und fast alle kamen: Auf der ersten "European Computer Trade Show" gaben sich Spielehersteller aus Deutschland, England und Frankreich ein Stelldichein.





"Flossen hoch" beim Volleyball (Automatenbild)



Ballerei á la After Burner: Galaxy Force (Automatenbild)

Die alljährlich im Frühherbst stattfindende PC-Show gilt als weltweit wichtigste Messe für Computerspiele. Doch das etablierte Massenspektakel hat nun ernsthafte Konkurrenz bekommen: Obwohl die "European Computer Trade Show" zum allerersten Mal stattfand, buchten viele hochkarätige Softwarehäuser einen Stand auf dieser neuen Messe. Die meisten Firmen waren zufrieden und wollen auch nächstes Jahr wieder anrücken.

Am Stand von Domark wurde das Computerspiel zum brandneuen James-Bond-Film "Licence to kill" ("Lizenz zum Töten") angekündigt. Die Story ist ideal für ein Actionspiel: Der smarte Geheimagent 007 nimmt Rache an fiesen Feinden. Entsprechend sah auch der erste Demo-Level aus: Mit einem Hubschrauber schießt man im Dschungel auf alles, was sich bewegt. Wie bei der Umsetzung des Bond-Films "A View to a kill" nimmt Domark wiederum Szenen aus dem Film als Vorbild für die Levels. "Licence to kill" soll im Juni pünktlich zum englischen Kinostart in den Läden liegen.

Garfield kommt wieder: The Edge arbeitet am Nachfolger zum ersten Garfield-Computerspiel "Big, Fat, Hairy Deal". Der verfressene Kater hat mal wieder eine zu große Portion Lasagne verschlungen und liegt unruhig im Körbchen vorm Kamin. Er döst, beginnt zu träumen und wird schließlich von Alpträumen geplagt. Diese versetzen ihn in die Schweiz, denn dort gibt es die beste Schokolade — nur Garfield kommt nicht an sie heran. In seinen Träumen jagt er auf Skiern wilde Abfahrten herunter, um zu einer Schokoladen-Fabrik zu kommen. Bäume und Sträucher versperren den Weg und Odie schnappt Garfield Lunch-Pakete vor der Nase weg, die Jon vom Pistenrand hereinreicht. Kommt Garfield über eine Sprungschanze in der Fabrik an, muß er Schalter für die Schokoladen-Pipeline richtig stellen, um so Hühner zu füttern, die die begehrten Schweizer Schokoladen-Eier legen. Als letztes hetzt Garfield mit Schlittschuhen über einen vereisten See und muß alle Schokoladen-Fußstapfen eines Schoko-Huhns aufsammeln. Schneehaufen, Abfall und Löcher, die Odie heimlich sägt, erschweren die Suche. Alle Levels sind einzeln anwählbar. Das Spiel kann jedoch nur lösen, wer alle Stufen hintereinander spielt. Wie Tim Langdell, Boß von The Edge, verriet, folgen noch weitere Garfield-Spiele. Das nächste soll "Garfield goes to Hollywood" heißen.

Auch die weiteren Spiele-Neuheiten von The Edge drehen sich um Comic-Helden: Snoopy und die Peanuts kommen im Herbst ebenso als Computerspiel wie "X-Man". Wer den Action-Held nicht kennt: In England und Amerika verkaufen sich die X-Man-Hefte besser als die Abenteuer seines Kollegen Superman.

Bei Activision liegt der Sommerschwerpunkt bei neuen Umsetzungen von Sega-Spielautomaten. Als nächstes sollen Computerversionen von "Altered Beast" (Prügelaction zu zweit), "Power Drift" (3D-Autorennen) "Ace Attacker" (Volleyball-Simulation) und "Galaxy Force" (wilde Weltraum-Ballerei) für ST, Amiga, PC, C 64 und CPC erscheinen.

Ebenfalls bei Activision wird ein neuer Flugsimulator von Vektor erscheinen, dem Team, das bereits die 3D-Actionspiele "Star Wars" und "The Empire strikes back" programmierte. Das neue Projekt soll der erste friedliche Flugsimulator mit



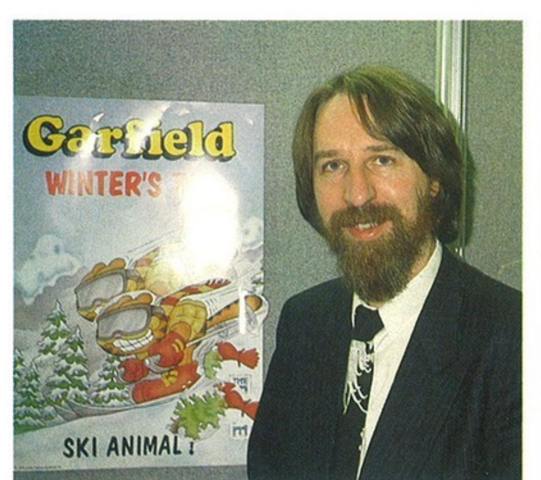
◀ Nur für Spieler mit starken Nerven: Horror-Soft läßt die Geister tanzen

Action und schneller, gefüllter 3D-Grafik werden. Die Story: Auf der Airbase "Elsworth" in South Dakota/USA treffen sich Fliegerasse aus Ost und West um in verschiedenen Wettbewerben die beste Crew zu ermitteln. Geschossen und gebombt wird nur auf Attrappen und ferngelenkte Ziele. Zur Auswahl stehen sechs Flugzeuge, darunter ein Tornado, eine F-15 und eine MIG 27 Flogger. Bis Sommer sollen der Simulator für MS-DOS und Amiga erscheinen, die ST-Version folgt später. Probleme gibt es nur mit dem Namen — der steht nämlich noch nicht fest.

Kalt lief es manchen Besuchern am Tynesoft-Stand den Rücken herunter. Schuld daran war ein gruseliges Adventure, das unter dem neuen Label "Horrorsoft" verkauft wird: "Personal Nightmare" für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs versetzt den Spieler in ein kleines englisches Dorf, in dem immer merkwürdigere Dinge vor sich gehen. Der Spieler hat nur einen Tag (sieben Stunden Spielzeit), um das Rätsel der Stadt zu lösen. Die detailliert gezeichneten Bilder sind mit viel Animation versehen. So laufen wie in einem Film Personen durch das Bild, Autos erscheinen und Vögel fliegen durch die Luft. Ähnlich wie bei "Deja Vu" wird vor allem mit der Maus gesteuert. Zum Beispiel kann man durch Türen gehen, indem man sie anklickt, und ein kleines Fenster zeigt die am häufigsten benötigten Befehle. "Personal Nightmare" erscheint voraussichtlich im Sommer.



Der friedliche Flugsimulator mit Actionszenen von Vektor sucht noch einen Namen



◀ Garfield und einer seiner größten Fans: Tim Langdell, Chef beim Softwarehaus The Edge, stellte das neue Garfield-Computerspiel vor

Empire zeigte "Sleeping Gods lie", ein 3D-Action-Adventure mit Rollenspiel-Charakter. Die Story: Ein guter Gott, der das Land Tessera beschützte, liegt tiefgefroren in einer Eishöhle und so kann ein aggressiver Zauberer die Bevölkerung terrorisieren. Irgendwo in sieben Königreichen und 64 verschiedenen Landschaften liegt die Rettung für den Gott in der Kühltruhe. Um dorthin zu gelangen muß sich der Spieler mit vielen Personen prügeln — erst mit bloßen Händen, später mit Waffen — und viele Wächter zufriedenstellen, die die Ausgänge zu anderen Levels kontrollieren. "Sleeping Gods lie" soll bis zum Anfang des Sommers fertig werden.

Etwas länger muß man auf "Pipeline" von Titus warten — ein Spiel mit Suchtgefahr. Angeblich legt "Pipeline" bereits regelmäßig die Büros von Titus lahm, weil alles vor dem Computer hängt. Unter Zeitdruck gilt es Bauteile zu einer Pipeline zusammenzufügen. Da die Teile nicht immer passen, muß man genau vorplanen, zwei Baustein-Speicher ständig im Auge haben, Hindernisse auf dem Spielfeld umgehen und nicht zu lange warten, weil die Uhr ständig unbarmherzig tickt.

Die deutschen Software-Häuser Thalion, Magic Bytes und Rainbow Arts waren ebenfalls vertreten. Sehr interessant sieht Thalions "Seven Chambers of Shaolin" aus. Als Kung-Fu-Kämpfer muß man im berühmten Kloster seine Ausbildung vollenden. Die Aufgaben testen entweder die Geschicklichkeit des Spielers oder bestehen aus Prügelszenen mit Gegnern.

Am äußersten Ende der Halle zeigte der legendäre Programmierer Jeff Minter die neuen Produkte seiner Llamasoft. Darunter befanden sich das Actionspiel "Super Gridrunner" für den Atari ST und erste Demos für ein Spiel auf der neuen Videospielkonsole Konix-Multi-System. Trotz vieler Besucher an seinem Stand war der zottelige Jeff mit der Messe unzufrieden: "Einfach langweilig hier. Keine Action und nur Leute im Anzug."

(Gregor Neumann/ hl)

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallel-systemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINE-SAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

__WICHTIG!__ Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit __DISK__ und __KASSETTE__ zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–** zuzügl. DM 10,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

- **ERWEITERTER MONITOR:**
Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

- **INTELLIGENTE HARDWARE:**
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

- **CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:**
Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

- **POKEFINDER:**
Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

- **TEXTEDITOR:**
Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

- **NEUE MONITORKOMMANDOS:**
Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

- **UPDATE SERVICE:**
Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + DM 10,- Versandkosten.

Das Original-Modul von DATEL-Electronics aus England!! (erkennbar an dem LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,–**
zuzügl. DM 10,- Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:
Viron Computerproducts, Groningensingl. 945, 6835 GL Arnhem,
Tel. 085/214082
oder bei Ihrem Fachhändler



***POWER PLAY* blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen werden.**

Out Run Europa (U.S. Gold)



Fahrtrichtung Paris, immer dem Eiffelturm nach (ST)

Jetzt fährt er wieder, der knallrote Ferrari Testarossa: Beim Rennspiel "Out Run" steuerte man den Flitzer über amerikanische Highways. Für den Nachfolger "Out Run Europa" wird das edle Gefährt wieder aus der Garage geholt, um durch fünf europäische Länder zu brettern. Die Fahrt führt Euch durch England, Frankreich, Italien, die Schweiz und Deutschland.

Out Run Europa soll Anfang Juli erscheinen. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum sind geplant. *hl*

Curse of the Azure Bonds (SSI)



Dieser unfreundliche Drache hat nichts Gutes im Sinn (MS-DOS)

Frohe Kunde für Freunde von Fantasy-Rollenspielen: Der Nachfolger zu "Pool of Radiance" erscheint bald. Er trägt den Titel "Curse of the Azure Bonds" und wird zunächst für C 64 und bis zum Jahresende außerdem für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. Curse of the Azure Bonds bietet ein ähnliches Spielprinzip wie sein Vorgänger. Im Detail gibt's eine Reihe spielerischer Verbesserungen: Knapp zwei Dutzend neue Zaubersprüche, zusätzliche Charakter-Klassen und viele neue Monster sind angekündigt. *hl*

Gold of the Americas (SSG)

Nur für MS-DOS-PCs erscheint im Sommer ein Entdeckerspiel des US-Softwarehauses Strategic Studies Group (kurz: SSG). Bei "Gold of the Americas" machen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf die Socken, um die neue Welt Amerika zu kolonisieren und fleißig auszubeuten. Der Aufbau einer Armee ist ebenso wichtig wie eine gute Versorgung der Kolonien. Vergessen Sie außerdem nicht, daß zu Hause in Europa Ihr Brötchengeber (ein waschechter König) sitzt, der gute Ergebnisse erwartet. Ausgebuffte Computergegner machen das Programm auch für Solo-Spieler interessant; verschiedene historische Szenarien versprechen Abwechslung. Die PC-Version soll sich mit allen wichtigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA und VGA) vertragen. *hl*



Vier Spieler ringen um Macht und Moneten (MS-DOS)

Galactic Dance (Kingsoft)

Das lustige Spielchen "Wer schreibt den schönsten Galaga '88-Verschnitt?" geht weiter. Bei Kingsoft programmiert man bereits fleißig an "Galactic Dance". Dieses Spiel kann Ähnlichkeiten zu Galaga nicht leugnen, soll aber grafisch und spielerisch erhebliche Verbesserungen bieten. *hl*



Aliens im Dreivierteltakt: Galactic Dance (Amiga)

Archipelagos

Die Verkaufsversion von Logotrons "Archipelagos" unterscheidet sich in einem wichtigen Punkt von unserem Testmuster. Man kann nämlich nicht jeden Level anwählen, wie in *POWER PLAY* 5/89 auf Seite 20 geschrieben. Damit verbessert sich die *POWER*-Wertung auf 73 Punkte. Außerdem haben wir noch die Soundwertung für die ST-Wertung nachzutragen: 74 Punkte *al*

Rainbow Arts'-Highlights

"Highlights" heißt die neue Spielesammlung von Rainbow Arts, die jetzt veröffentlicht wird. Auf ihr findet man das Actionspiel "Katakis", das Geschicklichkeitsspiel "Realm of Trolls", den "Volleyball Simulator", die Gauntlet-Adaption "Garrison" und das Stuntman-Spiel "Danger Freak". Highlights erscheint für C 64 (Kassette: 39 Mark, Diskette: 49 Mark) und für Amiga (Diskette: 69 Mark). *go*

Falsche Litti-Wertung

In *POWER PLAY* 6/89 hat der Druckfehlerteufel erbarmungslos zugeschlagen. Als POWER-Wertung fürs Computerspiel "Litti's Hot-Shot" ist auf Seite 23 "73" angegeben. Das stimmt nicht, denn die richtige POWER-Wertung für dieses Spiel lautet "30". Wir bitten diesen Wertungs-Klops zu entschuldigen. *hl*

Anrufen in der *POWER PLAY*-Redaktion

Ab sofort gibt es feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe bei unserer Redaktion: **Montags zwischen 15 und 17 Uhr**, Telefonnummer **(089) 4613-289**. Ihr landet dann direkt bei unserer Redaktions-Assistentin Ulli und könnt Ihr sagen, welchen Redakteur Ihr sprechen wollt. Spiele-Tips am Telefon können wir übrigens nicht geben, da auch wir nicht alle Spiele-Lösungen auswendig wissen. *hl*

Gewinner, Gewinner!

In Ausgabe 1/89 mußten knifflige Fragen beantwortet werden, um beim "Neuromancer"-Wettbewerb das Lösungswort "Cowboy" herauszufinden. Unter allen richtigen Einsendungen wurden folgende zehn Gewinner gezogen, die je ein signiertes Neuromancer-Buch und das Neuromancer-Computerspiel erhalten:

Nicolas Andree, Lohmar-Donrath
Ufuk Celik, Berlin
Thorsten Ernst, Dortmund
Joachim Frevel, Zweibrücken
Simon Janich, Gelsenkirchen
Frithjof Janssen, Westoverledingen
Reinhard Jusek, Hildesheim
Lennart Meier, Berlin
Markus Schmidt, Berlin
Jörg Schöpper, Heiligenhaus

Da sieht man's wieder: Das Leben schreibt die schönsten Geschichten. Bei der Auflösung des "Spitting Image"-Wettbewerbs aus *POWER PLAY* 2/89 stießen wir auf die Karte von Joachim Nepilly aus Aachen. Er schreibt: "Besser als jeder erfundene Spruch aus Prominentenmund können die tatsächlichen Äußerungen der hochgestellten Persönlichkeiten sein. So meinte Ex-Präsident Ronald Reagan zum Vorwurf, die USA habe Unsummen in den Iran investiert (die sogenannte 'Iran-Contra-Affäre'):
19.11.86: 'Es war kein Fehler.'
24.11.86: 'Ich habe keinen Fehler gemacht.'
26.11.86: 'Ich glaube nicht, daß es ein Fehler war...'
06.12.86: 'Fehler wurden gemacht.'
27.01.87: 'Ernste Fehler wurden gemacht.'
04.03.87: 'Es war ein Fehler.'"

Für diese herrliche Zitat-Sammlung sind Joachim fünf Domark-Spiele sicher. Wir gratulieren! Knapp dahinter plazierte sich Oliver Ebling aus Bremen mit dem (allerdings erfundenen) Khomeini-Zitat: "Wer hat meine 'Stealth Fighter'-Diskette gesehen?" Die restlichen Preise — T-Shirts und Spitting-Image-Hausschuhe — gehen an:

Michael Ballerstaller, Burghausen
Michael Bohne, München
Thomas Falknowski, Hamburg
Jörg Grunwald, Berlin
Kalle Hoffmann, Berlin
Robert Kirschner, Wien
Paul Oettinger, Bobingen
Christian Prige, München
Christoph Pukall, Höfer

Wir gratulieren! *al/hl*

Drei neue Spiele von EAS

Die Firma EAS, ansässig in Herne, bringt drei neue Programme auf den Markt. "Wangler" ist ein Labyrinth-Spiel für den Amiga. Der Spieler muß eine Kugel durch die Gänge steuern, Schlüssel aufsammeln und sich gegen Ungeheuer wehren. Das Spiel hat 50 Levels. Bei "Roll-Out" (Amiga) müssen Sie Smiley-Gesichter in Falltüren schieben. Monster erschweren Ihnen hier die Arbeit. Außerdem wurde die Boxsimulation "Ringside" auf den C 64 umgesetzt. *go*

Competition Pro-PC

Für PCs gibt es jetzt einen digitalen Joystick mit zugehöriger Steckkarte. Der "Competition Pro PC" funktioniert aber nicht mit allen PC-Spielen, die Joysticks unterstützen. Eine Reihe von Programmen läßt sich nur mit Analog-Joysticks steuern.

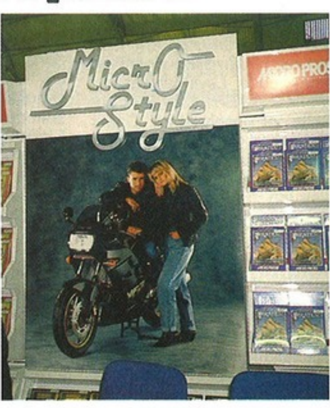
Steckkarte und Joystick kosten zusammen 79 Mark, der Steuerknüppel alleine ist für 49 Mark zu haben. *go*

Zuwachs bei Microprose

Der amerikanische Softwarehersteller Microprose ist vor allem durch seine militärischen Simulationen wie "Gunship" und "F-19 Stealth Fighter" bekannt. In Zukunft will sich die Firma auch bei anderen Genres stärker ins Zeug legen. Zu diesem Zweck wurden zwei neue Labels ins Leben gerufen: "MicroStatus" und "MicroStyle".

Das MicroStatus-Label wird sich auf Denk- und Strategie-Spiele spezialisieren. Als erste Titel erscheinen in Kürze die ST/Amiga/PC-Umsetzungen der 3D-Adventures "Dark Side" und "Total Eclipse". Die ST-Version von Dark Side testen wir bereits in dieser Ausgabe. Im Lauf des Jahres sollen außerdem drei Spiele des Programmier-Teams Third Millenium (Boß der Truppe ist Mike Singleton) erscheinen. Dazu kommen das Strategiespiel "Universal Military Simulator II: Nations at War" und "Tower of Babel" von "Tau Ceti"-Schöpfer Pete Cooke.

Von MicroStyle darf man anspruchsvolle Vertreter des Action/Geschicklichkeits-Genres erwarten, die manchmal mit einer Prise Simulation abgerundet werden. So geschehen beim Motorradrennen "RVF", das wir bereits in dieser Ausgabe testen. Die nächsten MicroStyle-Titel werden die Automatenumsetzung "Xenophobe", das offizielle Greenpeace-Spiel "Rainbow Warrior" und das Geschicklichkeitsspiel "Bouncin'" sein.



Neues Label mit hohen Ansprüchen: Microprose, "MicroStyle" verspricht erstklassige "Designer-Software"

Auch unter dem guten alten Namen "Microprose" wird's ein paar neue Spiele geben: die Panzer-Simulation "M1 Tank", das Söldnerspiel "Rat Pack" und die neue Flugsimulation "F-15 II".

Außerdem hat Microprose auch Telecomsoft mit den Labels Firebird, Rainbird und Silverbird gekauft. Die Zukunft des Billigspiel-Labels Silverbird ist noch ungewiß, doch unter Firebird und Rainbird sollen auch weiterhin neue Spiele erscheinen. Für September ist "Bubble Bobble II: Rainbow Island" angekündigt. *hl*



Göttliche Reisen mit



Wir suchen den Populous-Europameister. Erster Preis: Eine Traumreise...

Mögen Sie Hawaii? Nein? Dann vielleicht Kanada, Ägypten oder die schneebedeckten Berge in Colorado? Sie können mit Electronic Arts und *POWER PLAY* in eine dieser Gegenden fahren. Zu jeder in Populous vorkommenden Landschaft steht eine passende Region auf der Erde zur Auswahl: Hawaii hat Vulkane, Kanada weite Graslandschaften, in Ägypten gibt's jede Menge Wüste und in Colorado Schnee satt. Wie kann man eine dieser vier Traumreisen für zwei Personen gewinnen? Man muß Populous-Europameister werden und kann sich dann in aller Ruhe seine Wunschreise aussuchen.

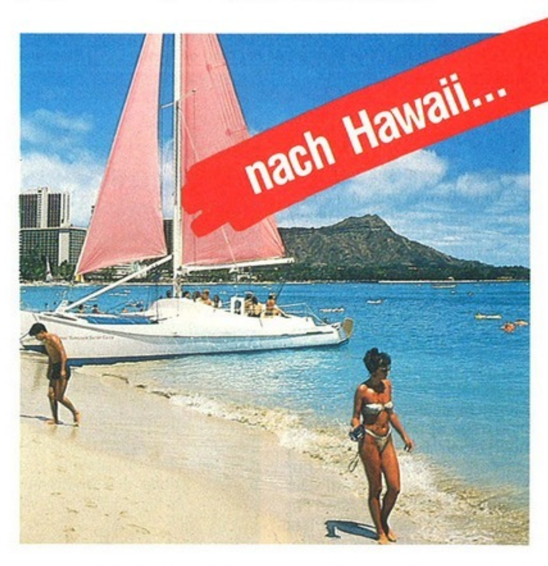
Die Europameisterschaft tragen aus: Die vier Ländersieger aus England, Frankreich, Skandinavien, und der Bundesrepublik Deutschland. Per Modem spielen die Finalisten gegeneinander das Strategiespiel Populous. Wer die Bevölkerung seines Gegners als erster dahinrafft, gewinnt.

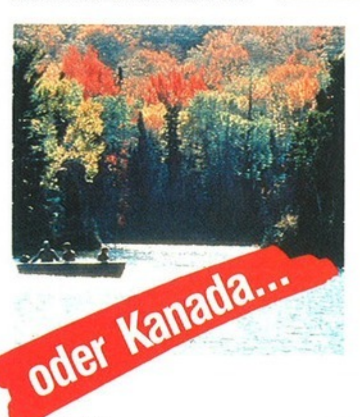
POWER PLAY ermittelt den deutschen Teilnehmer der Europameisterschaft. Er wird in unsere Redaktion eingeladen und nimmt von da aus per Modem den Kampf gegen die anderen Landesmeister auf. Sollte er im Finale unterliegen, muß unser Teilnehmer nicht traurig sein: Er gewinnt auf jeden Fall alle bisher erschienen Electronic-Arts-Spiele für seinen Computer. Außerdem werden unter allen Einsendern zehn Electronic Arts-T-Shirts verlost.

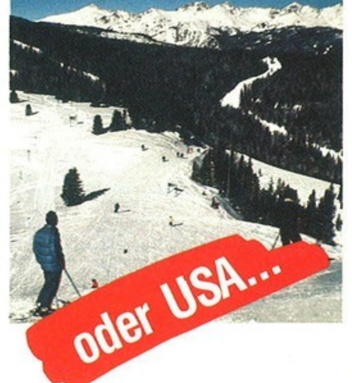
Wer uns die schönste selbstgemachte Populous-Landschaft (Landscape) auf Diskette schickt, gewinnt. Unsere Redakteure suchen die beste Landschaft heraus. Jeder Teilnehmer soll bitte nur eine Landschaft einschicken. Einsendeschluß ist der 1. August 1989. Bitte vergeßt nicht, den Computertyp und Euren Absender anzugeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Sollte eine Reise an eines der angegebenen Ziele nicht möglich sein, so behält Electronic Arts sich vor, eine gleichwertige Reise in eine andere Gegend zu veranstalten. Mit der Einsendung einer Landschaft gibt der Autor sein Einverständnis zur Weiterverwendung und Veröffentlichung durch den Verlag Markt & Technik. *go*

Schickt Eure Landschaften an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Populous
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München









HITPARADEN

LESER-HITS

Zum vierten Mal ist Zak McKracken auf Platz 1



Platz		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	8. Monat
2.	(2)	Microprose Soccer	Microprose	5. Monat
3.	(3)	Elite	Firebird	28. Monat
4.	(6)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	3. Monat
5.	(7)	R-Type	Electric Dreams	2. Monat
6.	(4)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	15. Monat
7.	(5)	Dungeon Master	FTL	10. Monat
8.	(9)	The Last Ninja II	System 3	5. Monat
9.	(11)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	17. Monat
10.	(10)	Pirates	Microprose	19. Monat
11.	(12)	Pool of Radiance	SSI	3. Monat
12.	(16)	Interceptor	Electronic Arts	10. Monat
13.	(15)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	15. Monat
14.	(8)	Katakis	Rainbow Arts	7. Monat
15.	(14)	Bubble Bobble	Firebird	15. Monat
16.	(—)	TV Sports Football	Cinemaware	1. Monat
17.	(18)	Grand Prix Circuit	Accolade	2. Monat
18.	(13)	Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	4. Monat
19.	(17)	The Bard's Tale III (Thief of Fate)	Electronic Arts	9. Monat
20.	(—)	Hawkeye	Thalamus	4. Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Elmar Bunke, Würselen
Jörg Emmerich, Friederwald
Christian Erb, Schmallenberg
Martin Friedrich, Oberschleißheim
Stefan Gasteiger, Baden-Baden
Bodo Langer, Dinslaken
Andreas Reinhold, Mettmann
Ulrich Rinker, Aßlar/Werdorf
Christian Rogelter, CH-Freiburg
Uli Ronellenfitsch, Östringen
Stefan Scholz, Meitingen
Franz Sockewitz, Goch

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!



BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Wasteland** (Electr. Arts)
- **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
- **Leisure Suit Larry II** (Sierra)
- **Populous** (Electr. Arts)
- **Speedball** (Image Works)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Robocop** (Ocean)
2. (3) **Dragon Ninja** (Ocean)
3. (2) **Operation Wolf** (Ocean)
4. (7) **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
5. (4) **War in Middle Earth** (Melbourne House)
6. (6) **WEC Le Mans** (Imagine)
7. (5) **Afterburner** (Activision)

Billigspiele und Compilations:

1. (—) **Turbo Esprit** (Encore)
2. (1) **Treasure Island Dizzy** (Code Masters)
3. (6) **Spy Hunter** (Kixx)
4. (7) **In Crowd** (Ocean)
5. (2) **Joe Blade 2** (Players)
6. (—) **The Double** (Alternative)
7. (—) **Super Cycle** (Kixx)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Zak McKracken
2. Elite
3. Interceptor
4. F-16 Falcon
5. TV Sports Football

Atari ST

1. Dungeon Master
2. F-16 Falcon
3. Zak McKracken
4. Elite
5. Carrier Command

C 64/128

1. Microprose Soccer
2. Zak McKracken
3. Great Giana Sisters
4. Maniac Mansion
5. The Last Ninja II

CPC

1. The Last Ninja II
2. Robocop
3. Savage
4. R-Type
5. WEC Le Mans

MS-DOS-PCs

1. Leisure Suit Larry II
2. F-16 Falcon
3. Zak McKracken
4. Tetris
5. F-19 Stealth Fighter

Videospiele

1. Phantasy Star
2. Wonderboy in Monsterl.
3. Zelda II
4. R-Type
5. Y's

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse

Forgotten Worlds

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold/Capcom

Grafik: 77	Sound: 72	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 74		
Schwungvolle Umsetzung des neuen Capcom-Spielautomaten		

Wo der Gott der Zerstörung wütet, wächst kein Gras mehr. Achtmal hat der gruselige "Emperor Bios" zugeschlagen; aus acht Städten wurden verlassene Ruinen, die fortan als "Vergessene Welten" ("Forgotten Worlds") bezeichnet werden. Die Schlacht ist geschlagen und der finstere Bios darf sich zufrieden die Klauen reiben. Aber halt! Die gepeinigten Seelen der dahingerafften Bevölkerung verschmolzen in einem parapsychologischen Knuddelmuddel. Das Resultat dieser merkwürdigen Verwandlung sind zwei edelstahlharte Weltraumkrieger, die den Kampf gegen das Böse aufnehmen und sich durch acht Levels schießen. Bios soll sich warm anziehen...

Das Spielprinzip von Forgotten Worlds ist zum Glück weniger wirr als die Hintergrundstory. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig schweben durch die horizontal scrollenden Spielstufen. Mit dem Joystick steuern Sie Ihre Spielfigur über den Bildschirm. Hält man den Feuerknopf gedrückt, während man nach links oder rechts fliegt, ändert sich außerdem der Schußwinkel.

An Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angeflogen oder angekrochen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und gefährlich. Das Abschießen der Roboter und Aliens bringt nicht nur Punkte. Manchmal bleiben auch rotierende Kugeln zurück, wenn ein Bösewicht atomisiert wird. Diese Dinger sollte man unbedingt aufsammeln. Sie heißen Zennies und sind eine solide Währung, von der man sich in Läden Extrawaffen kauft. Je nach Kontostand und Extra-Vorliebe erwerben Sie hier zum Beispiel Lenkraketen, mehr Power für den Laser oder einen Trank, der verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Gegen einen bescheidenen Zennies-Betrag bekommt man außerdem einen Tip, wie man am besten das nächste Supermonster besiegt. Und das kommt mit Sicherheit: Dämonische Monster und ausgewachsene Drachen freuen sich schon auf Ihren Besuch. Am Schluß des Spiels lauert schon Finstergott Bios persönlich. *hl*



Es ist verblüffend, wie sehr die Amiga-Version dem Spielautomaten ähnelt. Standbilder wurden digitalisiert und rübergezogen, Sprites und Animationsphasen fast pixelgenau nachempfunden. Selbst die riesigen Endmonster blieben erhalten.

Das Zenny-Sammeln ist wichtig, aber tückisch. Hat man nicht genug Geld, um sich ein paar Extras zu kaufen, sinken die Chancen im Kampf gegen die fiesen Feinde gewaltig. Andererseits läuft man Gefahr, von einem Gegner erwischt zu werden, wenn man sich gierig auf die Zennies stürzt.

Die Steuerung hat mich vor allem am Anfang einige Nerven gekostet; man kann sich aber einigermaßen an sie gewöhnen. Wer die Schußrichtung nicht ändern will, muß die Finger vom Feuerknopf nehmen, wenn er nach links oder rechts steuert. Fliegt man dagegen nach oben oder unten, kann ruhig weitergeballert werden; dann ändert sich die Schußrichtung nicht.

Forgotten Worlds ist kein Software-Meilenstein, der alles auf den Kopf stellt. Es ist aber ein sehr professionell gemachtes Actionspiel für Flinkfinger, das vor allem zu zweit seinen Reiz hat. Wer sich alleine ins Getümmel wagt, muß schon sehr gut am Joystick sein, um weit zu kommen.



Im 2. Level geht's schon stramm zur Sache — am Ende wartet ein goldener Drache (Amiga)



Auch auf dem "kleinen" Commodore ist die Grafik gut (C 64)



Um diese "Großmäuler" machen wir lieber einen großen Bogen (Amiga)



Extrawaffen gibt's in Läden; bezahlt wird mit Zennies (Amiga)

Vindicators

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Grafik: 68	Sound: 70	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 59		
Gemütliches Panzer-Rumrumpeln auf fremden Sternenschiffen		

Der Weltraum — unendliche Weiten. Irgendwo in der Galaxis TR 15 formieren sich 14 gewaltige Raumstationen. Diese Armada nimmt Kurs auf die Erde. Ihr Ziel: Völlige Vernichtung des Planeten. Was hat die Außerirdischen so aufgebracht? War es eine alienfeindliche Starkiller-Folge? Doch statt sich mit solchen Fragen zu beschäftigen, setzen Sie sich in einen futuristischen Kampfpanzer und werden an Bord der ersten Raumstation gebeamt. Ihr Auftrag: Ballern Sie sich durch vier Abschnitte, um das Schiff lahmzulegen.

"Vindicators" ist der erste Titel des neuen Softwarehauses Tengen, das ausschließlich Umsetzungen von Atari-Spielautomaten veröffentlichen wird. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten. Zu Beginn wählt man eine von drei Schwierigkeitsstufen, dann geht's gleich ab in die erste Station. Achten Sie immer auf die Spritanzeige. Ist der Tank leer, verlieren Sie ein Leben. Fängt Ihr Panzer einen Treffer ein, wird eine Portion Sprit abgezogen. Neben unliebsamen Gegnern stoßen Sie beim Herumfahren auf Sternchen. Je mehr Sternchen Sie sammeln, desto bessere Extras gibt's: Extrawaffen, schnellere Motoren, höhere Schußfrequenzen und Schilde. *hl*



Ich will an mein Sternchen ran — Bumm! (ST)



Vindicators gehört zu den relativ geistreichen Ballerspielen. Das Sammeln von Sternchen und das Kaufen von Extras bringen eine Prise Taktik ins Spiel. Die Wahl der Waffen während des Spiels will auch gut überlegt sein. Doch während man beim Spielautomaten zum Abfeuern der Zusatzwaffe lässig auf den zweiten Feuerknopf haut, müssen Sie auf dem Heimcomputer die richtige Taste suchen. Dazu kommt noch eine weitere Taste für die Waffenwahl. Während des Jonglierens zwischen Joystick- und Tastaturbedienung bekommt der eigene Panzer oft ein paar Treffer aufs dicke Fell gebrummt. Die ST-Version ist ein wenig zu langsam und ruckelig. Es macht vor allem zu zweit Spaß, mit den Panzern durch die Raumstationen zu tuckern, aber die große Action will sich einfach nicht einstellen.

Vindicators ist die leidlich gute Umsetzung eines leidlich guten Spielautomaten. Bei soviel Mittelmaß sollte man sein Geld nur ausgeben, wenn man das Spielhallen-Original heiß und innig mag.

Renegade III

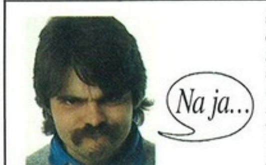
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark bis 79 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik: 70	Sound: 66	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 42		
Renegade kommt in die Jahre: dritter Teil voll Langeweil'		

Wenn ein Bursche sein Mädchen verliert, verliert er den Verstand — meint zumindest die Anleitung zu "Renegade III: The Final Chapter". Viel Verstand braucht man bei diesem Spiel wirklich nicht; vielmehr ist Schlagfertigkeit gefragt.

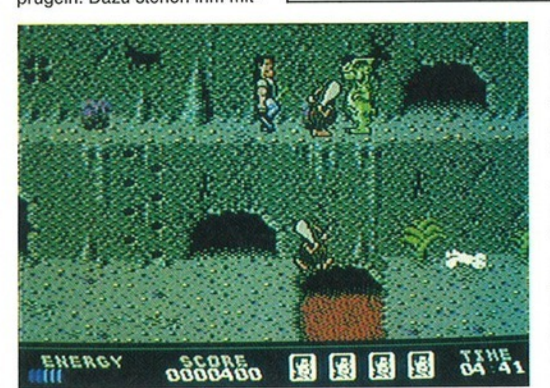
Böse Mächte haben die Freundin unseres Helden entführt und halten sie irgendwo in der Zukunft gefangen. Der geplagte Recke, ein schon durch die ersten beiden Teile dieses Spiels abgehärteter Karate-Champion, verliert oben genannten Verstand und macht sich auf die Suche. Sie steuern den Helden durch vier Zeitalter. Um in die Zukunft zu gelangen, muß der Spieler sich erst mit Händen und Füßen durch die Steinzeit, das alte Ägypten und das Mittelalter prügeln. Dazu stehen ihm mittels Joystick 16 verschiedene Bewegungen zur Verfügung — Hiebe und Tritte inklusive. Ab und zu kann man auch eine Waffe ergattern, mit der es sich dann noch mal so schön schlägt.

Um sich von einem Zeitabschnitt in den nächsten zu kämpfen, müssen Sie am Ende jedes Levels ein Obermonster vertrimmen. Erst dann öffnet sich der Zugang zur nächsten Zeitzone. Um die ganze Sache noch schwerer zu machen, gibt es auch noch pro Level ein Zeitlimit. *mh*



Oh nein: Der dritte Teil aus der Renegade-Serie ist der schlechteste. Die eigene Spielfigur schlägt sich dermaßen langsam durch die Levels, daß der Verdacht aufkommt, das Sprite sei mit Schlaftabletten gefüttert. Bei dem Tempo kriegt der lahme Held seine Freundin irgendwann um die nächste Jahrtausendwende zu sehen. Leider ist auch die Kollisionsabfrage so ungenau, daß die Spielfigur schon tot umfällt, wenn sich ein Gegner nur in ihre Nähe traut. Die Grafik ist ganz manierlich und die Musik klingt wirklich gut, aber die miese Steuerung wird dadurch auch nicht besser.

Ich kann nur hoffen, daß Renegade III wirklich das letzte Kapitel aus dieser Serie ist. Selbst abgebrühte Fans von Prügelspielen werden dieses Programm schnell gefrustet in die Ecke werfen. Finger weg!



◀ Im ersten von vier Levels geht's in die Steinzeit (C 64)

Blood Money

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Psygnosis

Grafik: 74	Sound: 80	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 82		
Mörderisch schweres, aber unverschämt reizvolles Actionspiel		

Weltraum-Safaris sind der größte Spaß für abenteuerlustige Galaxisbürger im 22. Jahrhundert. Auf vier Planeten trifft man die verschiedensten Aliens — alle garantiert völlig feindlich gesinnt, wie der Prospekt des Veranstalters "Alien Safari Promotions" verspricht. Einen kleinen Haken hat das Vergnügen aber: Der angehende Safari-Besucher wird darauf hingewiesen, daß "für den Verlust von Gliedern, Augen, inneren Organen und anderen Körperteilen" keine Haftung übernommen werden kann...



Großangriff der Killer-Shrimps im zweiten Level (Amiga)

Prächtig eingestimmt durch die sehr witzige (aber nur englische) Anleitung, macht sich der Spieler bei "Blood Money" ans Werk. Jeder der vier Planeten ist eine eigene Spielstufe mit neuen, tödlichen Gegnern. Zu Beginn darf man zwischen den ersten beiden Welten wählen. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können beim wilden Weltraumgeballer mitmachen. Der Bildschirm wird dabei ständig gescrollt. Passen Sie also auf, daß Sie nicht irgendwo anstoßen oder direkt in ein hungriges Monstermaul steuern.

Erwischt man einen Gegner, taucht oft als Belohnung eine Münze auf. Durch Berührung wird das Geld eingesammelt, von dem man sich in Läden wichtige Extrawaffen kaufen kann. So kommt Ihr zu Raketen mit größerer Reichweite, Zusatzgeschützen, Bomben, einem besseren Triebwerk und Extraleben. *hl*

Gut!

Was macht ein Programmierer, dessen Spiel nur vier Levels hat, damit man es nicht an zwei Nachmittagen durchspielt? Ganz einfach: Er setzt den Schwierigkeitsgrad mächtig hoch an. Selbst auf dem "einfachsten" Planeten werden dem Spieler kaum Erfolgserlebnisse gegönnt. Verliert man ein Leben, ist zudem die bis dahin mühsam zusammengekaufte Extrabewaffnung futsch.

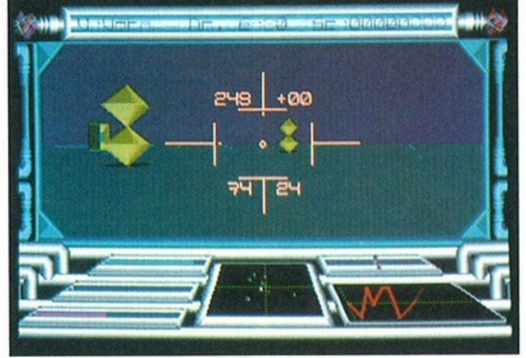
Daß ich trotzdem immer wieder zu Blood Money zurückkehre, liegt am gut ausgeklügelten Spieldesign. Die Idee mit dem Geldsammeln und Extras kaufen ist zwar nicht brandneu, wird hier aber sehr geschickt eingesetzt. Die technisch hervorragende Musik und die passable Grafik nutzen den Amiga zudem gut aus. Gute Action-Spieler, die sich gerne bei schweren Programmen festbeißen, werden nicht so schnell von Blood Money wegzubekommen sein.

Voyager

Atari ST (Amiga)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik: 76	Sound: 53	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 60		
Wenig einfallsreiches Geballer in eleganter 3D-Verpackung		

Im Jahr 1977 wurde die Sonde "Voyager II" ins All geschossen. An Bord befindet sich eine Einladung für fremde Lebensformen, unseren Heimatplaneten zu besuchen. Die "Roix", eine außerirdische Rasse im Spiel "Voyager", haben diese Aufforderung etwas mißverstanden: Sie bauten zehn Saturnmonde als militärische Basen aus, um die Verteidigung der Erde lahmzulegen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Raumschiffpiloten Luke Snayles, der nach 50 Jahren Forschungsreise wieder zurück zur Erde kommt. Er macht sich gleich auf die Socken, um die Aliens von den Saturnmonden zu pusten.



Langeweile auf zehn Monden: Voyager

Um die zehn Monde zu befreien, müssen pro Mond 80 gegnerische Fahrzeuge zerstört werden. Erst dann öffnet sich ein Tunnel zum nächsten Mond. Um den Gegnern Saures zu geben, besteigen Sie einen flugfähigen Panzer. Dessen Bewaffnung reicht vom simplen Laser bis zur Atombombe. Leider stehen nicht alle Waffen sofort zur Verfügung; einige müssen erst besorgt werden. Auf den Monden verteilt, stehen Versorgungsbehälter, die Waffen oder Energie enthalten. Die Anleitung und alle Texte auf dem Bildschirm sind deutsch. Neben dem Spiel liegt der Packung eine Musikkassette bei. *mh*



Geht so

Technisch ist Voyager wirklich gut gelungen. Schnelle ausgefüllte 3D-Grafik, viele Gegner und der angemessene Sound überzeugen. Doch irgendwie hat man das alles schon mal gesehen. Der Spieler fährt durch die Landschaft, schießt alles ab und sucht den Ausgang. Das Ganze wiederholt sich dann zehnmal mit höherem Schwierigkeitsgrad.

Am Anfang spielt sich "Voyager" noch ganz nett, aber relativ rasch kommt Langeweile auf. Trotz umfangreicher Tastaturbelegung und vielem Schnickschnack (Kameras, Bordcomputer) ist Voyager keine Weltraumsimulation à la Elite. Übrig bleibt nicht mehr als eine hübsch verpackte mittelmäßige Ballerei. Wer sich ein gepflegtes 3D-Actionspiel zulegen möchte, sollte lieber auf "Starglider II" zurückgreifen. Da gibt es mehr Spiel fürs Geld.

Silkworm

Amiga, Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 75 Mark (Diskette) ★ Virgin/The Sales Curve

Grafik: 83	Sound: 82	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 79		
Technisch glänzendes Action-Kraftpaket auf dem Amiga		

Die Wertungen für die Amiga-Version

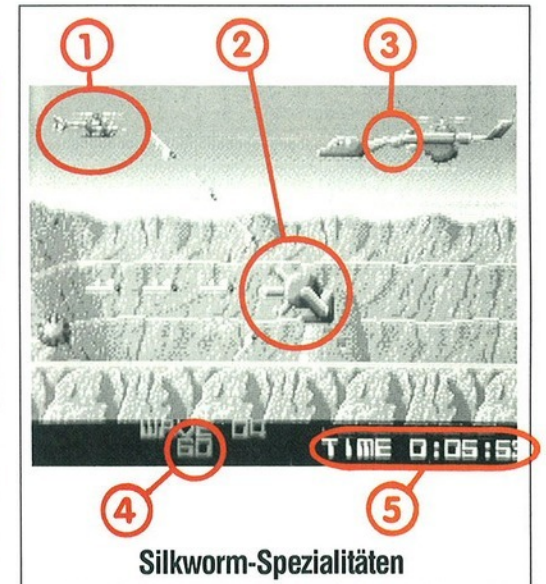
Grafik: 75	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75		
Beim ST gibt's Abstriche bei Sound und Scrolling		

Die Wertungen für die Atari ST-Version

Ein Actionspiel mit einem Hubschrauber und einem Jeep, die wild um sich ballern... Was nehmen wir da bloß für eine Hintergrundgeschichte? Wie wär's denn damit: Ein finsterer Diktator hält mit seinen Terrortrupps ein friedliches Land besetzt. Rettung naht in Form eines Kampfhubschraubers und eines gepanzerten Jeeps. Schaffen es die beiden Fahrzeuge, sich durch zwölf horizontal scrollende Levels zu kämpfen, ist das Land befreit. Literatur-Nobelpreise gewinnt man mit solchen Geschichten sicherlich nicht, aber bei einem Actionpaket wie Silkworm stört das auch nicht weiter.

Zwei Spieler dürfen gleichzeitig an die Joysticks: Einer steuert den Hubschrauber durch die Lüfte, der zweite übernimmt den am Boden entlangtuckernden Jeep. Tritt nur ein Spieler an, darf er sich eines der beiden Fahrzeuge aussuchen. Am Ende jedes Levels lauert ein Supergegner, der mit einer ganzen Reihe von Treffern ausgeschaltet werden muß. Bis man aber erstmal soweit ist, wird man von Hubschraubern in allen Größen, Panzern, Flaks und Minen heimgesucht. Zum Glück können Sie öfters ein Energiefeld aufsammeln, das Ihr Fahrzeug einige Sekunden lang unverwundbar macht. Berühren Sie in dieser Zeit ein zweites Energiefeld, wird eine Smart Bomb ausgelöst, die alle Gegner auf einmal wegpustet. Weitere Extras winken, wenn ein spezieller Superhubschrauber vernichtet wird. Für das Abservieren dieses Monstrums winken Doppelschuß, Dauerfeuer oder Bonuspunkte.

Drei Leben dürft Ihr verbraten, bevor das Spiel vorbei ist. Selbst dann darf man dreimal mit "Continue" weiterspielen und muß nicht wieder ganz von vorne anfangen. *hl*



Silkworm-Spezialitäten

1 Im Ein-Spieler-Modus hat man's leichter, wenn man den Hubschrauber wählt.

2 Raketenwerfer erledigen, bevor sie Dutzende von Geschossen spucken.

3 Das silberne Halsstück ist die einzige verwundbare Stelle des Super-Helikopters. Oft treffen!

4 Jedesmal, wenn ein Gegner erwischt wird, verringert sich dieser Zähler um einen Wert. Erreicht er 0, kommt ein neuer Super-Helikopter angeschwirrt.

5 So lange ist der Hubschrauber unterwegs. Je länger man durchhält, desto größer ist der Punktebonus am Ende des Levels.



Die Amiga-Version bietet rassige Action in Spielautomaten-Qualität. Sprites rauschen in Massen über den Bildschirm, ohne daß etwas ruckelt oder flackert. Eine zündende Titelmusik und kernige Soundeffekte machen das Spiel auch zu einem Ohrenschmaus.

Die Spielbarkeit von Silkworm ist sehr gut. Automatenumsetzungen geraten oft ein wenig schwierig, doch die ersten vier, fünf Levels sind hier erfreulich leicht zu spielen. Die gegnerischen Formationen und das Auftauchen der Schutzschilder sind prima ausgetüftelt. Hat man alle zwölf Levels mit dem Hubschrauber geschafft, kann man das Kunststück noch mal mit dem Jeep versuchen.

Die ST-Version spielt sich fast genauso gut und bietet ebenfalls ein Dutzend Levels mit wechselnden Hintergrundgrafiken. Hier ruckelt das Scrolling aber und der Sound ist schlichter.



◀ **Bei so vielen Gegnern wird's mächtig hektisch (Amiga)**

Real Ghostbusters

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 31	Sound: 62	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 16		
Von allen guten Geistern verlassene Automaten-Umsetzung		

Der Film "Ghostbusters" sorgte nicht nur für prall gefüllte Kinokassen, er bescherte Activision mit dem gleichnamigen Spiel zum Film auch eines der meistverkauften Computerspiele aller Zeiten. Die erfolgreiche Geisterjäger-Mär wurde inzwischen wiederbelebt. So entstand sehr frei nach dem Kinofilm eine amerikanische Zeichentrick-Serie namens "Real Ghostbusters", zu der Data East einen Spielautomaten kreierte. Nun schließt sich der Kreis, denn Activision setzte just jenen Automaten um und präsentiert damit jetzt sein zweites Ghostbusters-Computerspiel.

In zwölf Levels wird einem oder zwei Geisterjägern altbewährte Actionkost geboten. Mit einer speziellen Geisterkanone müssen sie umherschlurfenden Dämonen einen Treffer versetzen und diese anschließend mit einer weiteren Salve einsammeln. Extras, wie verstärkte Schußenergie oder ein Schutzgeist, der Ihre Spielfigur umkreist und behütet, erleichtern das Leben.

Die Extras gibt's beim Einsammeln bestimmter Geister oder sie verbergen sich hinter Gegenständen, die weggeschossen werden. Dann sammelt man sie einfach auf. *hl*



Ohne das umsatzträchtige Ghostbusters-Logo auf der Packung hätte sich kaum eine Softwarefirma getraut, dieses geistlose Spiel für soviel Geld herauszubringen. Altbackenes Abschießen von Gegnern, Einsammeln von laschen Extras — mehr ist nicht los. Bei tadelloser Programmierung kann auch ein einfaches Actionspiel Spaß machen, doch bei der Amiga-Version tobten sich anscheinend ein paar Laien aus. Das ruckelige Scrolling und die schauderhafte Animation würden selbst beim Wettbewerb "Mein erstes Programm in Amiga-Basic" kaum für einen Trostpreis gut genug sein. Unspielbar wird Real Ghostbusters durch seine unfaire Kollisions-Abfrage: Man verliert auch dann ein Leben, wenn der Energiestrahl eines Geistes gut sichtbar ein paar Pixel an der eigenen Spielfigur vorbeizischt. Da tut es einem nur um die spritzige Titelmusik leid, die bei einem solchen Grusel-Programm wirklich verschwendet ist.



Spuk-Sperenzien ohne Spielwitz (Amiga)

Space Pilot '89

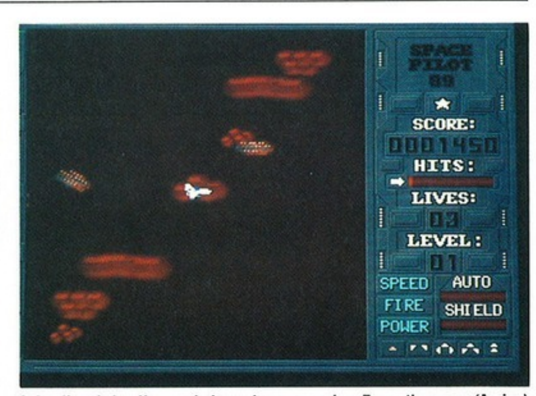
Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 58	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 69		
Neues Glück mit alter Spielidee: Der Space Pilot fliegt wieder		

Die Geschichte von Space Pilot '89 dreht sich um ein kleines Flugzeug, eine Zeitfalte, Aliens und einen völlig verwirrten Piloten. Dieser entdeckt, daß er so schnell wie möglich viele Raumschiffe abballern muß, um in den nächsten Level zu kommen — wo er dann heftiger angegriffen wird, als im letzten. Im Gegensatz zu herkömmlichen Ballerspielen (wir scrollen nach rechts, bis der Obermotz kommt), darf der Spieler in jede beliebige Richtung fliegen. Von überall greifen Raumschiffe an. Manche versuchen zu rammen, andere schießen oder schicken Lenkraketen los, die man allerdings galant auskurven kann. Damit der Spieler effektiver ballern kann, hinterlassen manche Formationen nach Beschuß Extras. Darunter findet sich nicht nur ein lückenloser Schutzschirm (für ein paar Sekunden), sondern auch automatisches Dauerfeuer (ebenfalls für ein paar Sekunden) und diverse Schußarten (dauerhaft), mit denen man die gegnerischen Formationen vorzüglich beharken kann. Wenn man Extras beschießt, bevor man sie aufsammelt, ändern sie ihre Wirkung. Nach ein paar Levels bekommt der Spieler einen Obergegner zu Gesicht, der säuberlich Stück für Stück zusammengeschossen werden muß. *al*



"Time Pilot" war ein Spielautomat, von dem man mich nur durch heftiges Kitzeln losreißen konnte; als dann mit "Space Pilot" eine Variante für den C 64 erschien, wurden die Nächte wieder lang. Jetzt ist mit Space Pilot '89 der bisher beste Clone des Oldies erschienen. Durch das Extrawaffen-System wird das Spiel gewaltig aufgewertet — gewisse Suchteffekte (jetzt spiel' ich's nochmal..) bleiben nicht aus. Lediglich die Sprites sind etwas schlicht geraten, dafür ist der 3D-Effekt der in drei Ebenen scrollenden Hintergrundgrafik ein Extra-Lob wert. Für manche Spieler mag auch die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig sein: Man darf den Joystick nicht einfach von links nach rechts drücken, sondern muß das Flugzeug eine Kurve fliegen lassen. Man gewöhnt sich jedoch schnell daran. Wer geradlinige Ballerspiele mag, wird mit Space Pilot '89 viel Spaß haben.



Schneller als 'ne Kamera knipsen kann, rauschen Formationen an (Amiga)

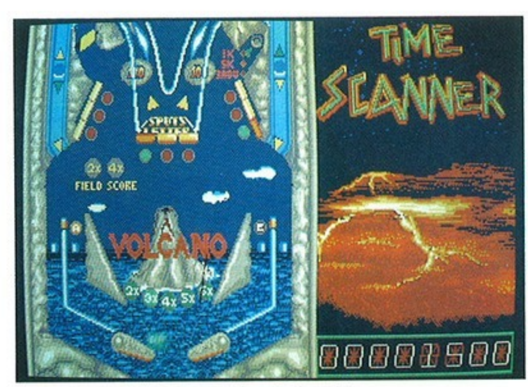

GET CRUCIAL – GET GOLD!
Advanced Dungeons & Dragons
HILLSFAR
A FORGOTTEN REALMS ACTION ADVENTURE
Eine Stadt der magischen FORGOTTEN REALMS-Spielwelt, reich an Herausforderungen und Mysterien. Jeder Besuch in Hillsfar ist eine neue, aufregende Erfahrung.
Advanced Dungeons & Dragons
HEROES OF THE LANCE
Steuern Sie acht Helden. Begleiten Sie diese tapferen Abenteurer tief in die verräterischen Ruinen des Tempels XaKTsaroth, um die wertvollen »Disks of Mishakal« zurückzuholen. Die Platin-Disks werden von Khisanth bewacht – finden Sie einen Weg, ihn zu zerstören, sonst erwartet Sie ewige Verdammnis.
SKWEEK
SKWEEK
Mit manischer Action und zwanghaftem Spaß jagt der hyperaktive Skweek durch die 99 Kontinente seines Mutterplaneten und entseucht sie auf diesem Weg. Skweek ist Fun. Skweek ist Action. Skweek macht ewig Spaß. Skweek ist eine atemberaubende Action-Sensation.


RADIO1
FORGOTTEN WORLDS
CAPCOM
SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTE
Zwei coole Kerle – Eine heiße Situation – Acht übelgelaunte Gegner.
California GAMES
Der Geruch des Strands, die Sonne auf dem Rücken, den Sand zwischen den Zehen. In dieser Umgebung bringen sechs der beliebtesten Westcoast-Sportarten Ihren Puls auf Hochtouren.
THE GAMES WINTER EDITION
Sieben prickelnde Herausforderungen, die Ihre Nerven testen und Ihr Geschick bis an die Grenzen ausreizen. Langlauf, Eiskunstlauf, Rodeln, Eisschnellauf, Skispringen, Abfahrt.
U.S. GOLD®

Time Scanner

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 75 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 67	Sound: 57	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
Kugel rollt, Flipper rattert, im Rhythmus leis' der Bumper klappert		



Bonusträchtiger Kugel-Tanz auf dem Vulkan (ST)

Flipper gibt es jede Menge. Aber kennen Sie einen, der an der Wand hängt? Es gibt ihn: Er heißt "Time Scanner" und wurde im letzten Jahr von Segas Programmierern erdacht. Time Scanner ist kein "normaler" Flipper aus Stahl, Glas und Relais, sondern ein "Telespiel-Flipper", der wie alle anderen elektronischen Spielautomaten aus einem Haufen Chips besteht.

Time Scanner auf dem ST besteht aus vier verschiedenen Flippern. Den vierten und letzten bekommt man erst zu sehen, wenn die anderen drei abgeräumt sind. Neben obligatorischen Bumpern, abschießbaren Schildchen, Rampen, Rutschen und Multiplikatoren rutscht die Kugel auch in "Time-Tunnels", um dann in einer neuen Flipper-Ebene aufzutauchen. Die Ebenen sind in je zwei Hälften geteilt. Rutscht die Kugel über den unteren Bildschirmrand, wird gescrollt und es erscheint der zweite Teil der Ebene.

Gesteuert wird über die Tastatur oder die Maus; zwei Spieler dürfen hintereinander die Kugel rollen lassen. Interessanterweise gibt es einen Continue-Modus, bei dem man alle Boni und Extrabälle behält. Damit kommt man zu saftigen Scores, die sich in der speicherbaren High-Score-Liste erfreulich gut machen. *al*



Denkt man sich noch ein paar Farben dazu, könnte man fast meinen, den Sega-Automaten vor sich zu haben. Nicht so toll ist es, daß Time Scanner auf dem ST die einzelnen Spielstufen nachlädt. Etwas merkwürdig ist auch der "Rüttel"-Modus. Während man beim normalen Flipper elegant aus der Hüfte an den Automaten rumst (wieder ein blauer Fleck...), um die Kugel vor dem Verschwinden zu bewahren, drückt man hier die Space-Taste. Daraufhin ruckelt zwar der Bildschirm nach oben und unten, sonst passiert aber nichts. Die Kugel rollt fast immer in der alten Bahn weiter. Überhaupt nimmt man es mit den physikalischen Gesetzen nicht so genau. Wer nichts dagegen hat, daß die Kugel manchem verschlungenen Pfad folgt und die Punktezählung recht eigenwillig ist, kann seinen ST in einen schönen Automaten verwandeln.

Project Firestart

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 76	Sound: 67	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 78		
Kleiner Störfall im Gen-Labor: Monster machen sich selbständig		

Es begann im Jahre 2066. Ein riesiges Raumschiff, die "Prometheus", wurde in ein fliegendes Gen-Labor umgebaut.

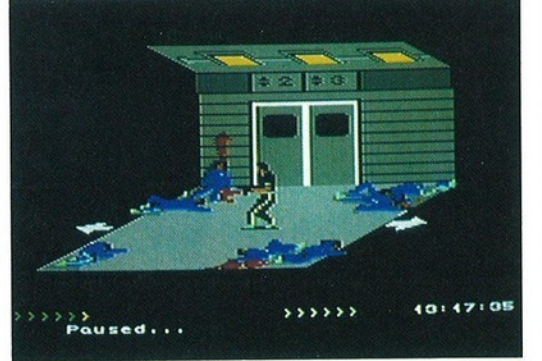
Leider antwortet die Prometheus nicht mehr — was ist passiert? Sie übernehmen nun die Rolle des wackeren Weltraum-Helden, der an Bord der Prometheus nach dem Rechten schauen soll. Sie kommen in der Luftschleuse des vierstöckigen Raumschiffes an. Dort liegt schon das erste Besatzungsmitglied im Hackfleisch-Look auf dem blutverschmierten Boden. Immer mehr wird zur Gewißheit, was vorher nur vermutet wurde: Ein Gen-Experiment ist außer Kontrolle geraten und die Geschöpfe aus der Retorte erweisen sich als gemein...

Sie steuern Ihre Spielfigur durch verschiedene Räume, suchen nach Hinweisen, Ausrüstungsgegenständen und



"Project Firestart" zeichnet sich durch eine unglaublich dichte Atmosphäre aus. Das Schreckens-Szenario erinnert ganz gewaltig an den Film "Aliens". Die Grafik ist gut und der Sound paßt wunderbar zum Geschehen. Leider stören einige Kleinigkeiten den Spielfluß: das nervende Diskettenwechseln (vier Disketten-Seiten) und die etwas zu schwierigen Kämpfe mit den Aliens.

Das Horror-Feeling wird manchmal ein wenig übertrieben. Wer auf detaillierte Grafiken von zermatschten Monster-Opfern empfindlich reagiert, sollte das Programm lieber meiden. Wer sich daran aber nicht stört, bekommt ein prima Action-Adventure geboten, an dem man lange zu spielen hat. Wer zum Einschlafen eine Gänsehaut braucht — anschauen!



überlebenden Besatzungsmitgliedern. Natürlich sehen die überlebenden Besatzungsmitgliedern. Natürlich sehen die Gen-Monster nicht tatenlos zu, sondern versuchen, Sie an der Erforschung der Prometheus zu hindern. Heizen Sie den Ungetümen mit einer Salve aus Ihrer Laserknarre ein. Doch Vorsicht: sie haben nur einen begrenzten Vorrat an Munition.

Bis zu fünf Spielstände können gespeichert werden, damit man nach dem Heldentod nicht wieder ganz von vorne anfangen muß. *mh*

◀ Hier haben die Monster schon gefrühstückt (C 64)



Diesmal in den Power Tips: Jede Menge Action-, Strategie- und Simulations-Hilfen

Unerbittlich arbeitet sich der Action-Reißer "R-Type" in den Software-Charts nach oben. Leider ist die Amiga-Version recht schwierig — vor allem der dritte Level hat's in sich. Grund genug, die einzelnen Levels einmal ausführlich zu erklären. Damit auch die Strategie-Fans auf ihre Kosten kommen, veröffentlichen wir eine ausführliche Lösung von Lucasfilms Stategie-Simulation "Strike Fleet". "Ultima V"-Avatars dagegen dürften mit den Koordinaten für den Sextanten die optimale Orientierung bekommen. Wenn Ihr mehr Spiele in diese Ausführlichkeit erklärt haben wollt, schreibt uns doch ein paar Zeilen. Besonders opulent ist diesen Monat die POKE-Ecke ausgefallen. Dort werdet Ihr sicher etwas für Euren Computer finden (Besonders praktisch ist der "Munitions"-Tip für "F 16-Falcon"). Übrigens: Ein großes Dankeschön von unserer Buchhaltung: Das mit den Kontonummern (siehe *POWER PLAY* 5/89) klappt inzwischen sehr gut. Weiter so! Noch eine Bitte unserer Redaktions-Assistentin Ulli Peters: Bitte schreibt Eure Adresse nicht nur auf den Briefumschlag, sondern auch auf den Brief selbst. Damit wäre ihr sehr geholfen.

Euer

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



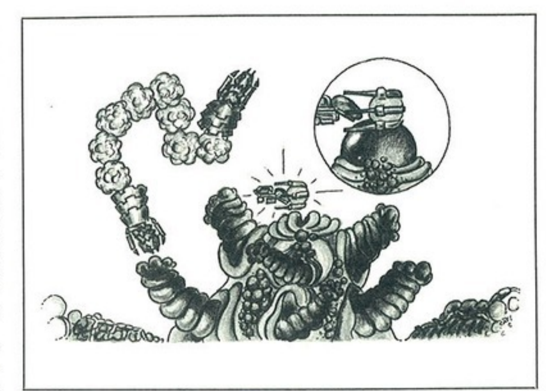
Frank Matzke aus Egelsbach schreibt: "R-Type ist eines der wenigen Action-Spiele, die neben der Geschicklichkeit des Spielers keine allzugroßen Anforderungen an sein Glück stellen. Mit der richtigen Taktik kann man jeden noch so bedrohlichen Gegner neutralisieren und in den nächsten Level vorstoßen.

— Der erste Wächter ist eine leichte Beute für jeden R-9-Piloten, der über einen Satelliten ("Force") verfügt. In Sichtweite der grausigen Kreatur koppelt man sein Schild ab, das sich fast von selbst den Weg ins verwundbare Zentrum bahnt. Der Satellit befindet sich dann an der richtigen Stelle, wenn das Monster aufblitzt. Man weicht den Schüssen aus und wartet: Innerhalb von Sekunden ist der Zugang zum zweiten Level frei.

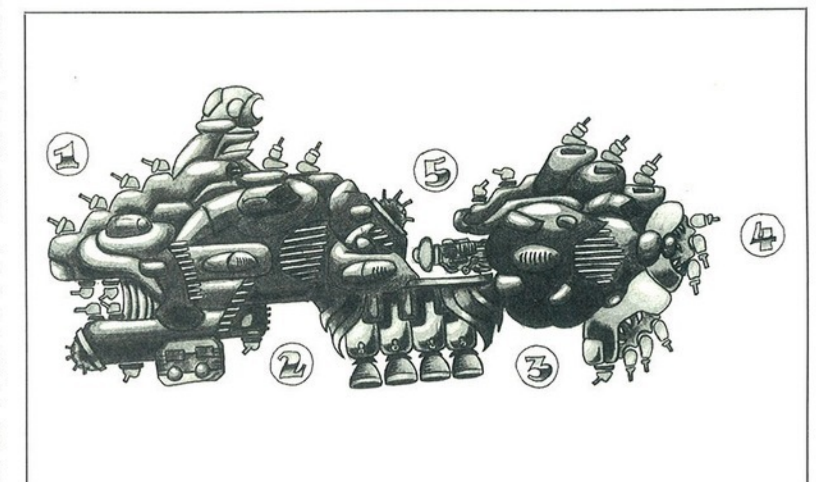
— Der Finalgegner des zweiten Levels ist ebenso einfach zu besiegen. Man braucht sich gar nicht die Mühe machen, der Schlange auszuweichen, und gleichzeitig versuchen, das Auge zu treffen. Der Besitz von "Force" ist allerdings wieder notwendig, um das Manöver wie im oberen Bild erfolgreich abzuschließen. Man stellt sich knapp unter das "Augenlid" und wartet, bis das "Auge" erscheint. Der Lohn der Mühe: Level 3.

— Der dritte Level unterscheidet sich von allen anderen durch seinen ungewohnten Aufbau. Obwohl dieser Level schnell schwierig wird, hilft die Übersicht des Raumschiffs (siehe Bild unten) samt der kleinen Kniffe über diese Hürde.

Das erste Ziel ist das Haupttriebwerk, das man mit drei vollen Beam-Schüssen zu Astro-Schrott zerballert. Knöpft Euch



Eine wahre Freude für jeden "Herzspezialisten"



Im dritten Level wartet ein Riesen-Raumschiff auf Euch (Erklärung der Ziffern auf Seite 26)

danach die vier oberen Geschütztürme vor, sie verschwinden am schnellsten mit zwei gezielten Beams. Obacht, daß Euch das Extra nicht davonfliegt. Jetzt steuert man den R-9-Jäger an den unteren Rand des Raumschiffs und rammt mit dem Satelliten das kleine Geschütz. Bei gleichzeitigem Feuern nimmt der Extra-Laser das nächste Geschütz in Angriff.

Auf Höhe der Triebwerke erscheint plötzlich ein wuchtiger Gegner, dessen Strahlen nicht von dem Satelliten absorbiert werden. Wenige "Beams", knapp unter den Strahlen abgeschossen (Position 2), beheben das Problem. Jetzt geht's weiter zur ersten Düse, der man die gleiche Behandlung angedeihen läßt. Nun schnell zur dritten Position fliegen.

Jetzt muß man präzise steuern. Zuerst rammt man mit der Satellitenspitze das kleine Geschütz und wartet, bis es verschwindet. Dann schickt man das "Force" nach vorne, um es hinten ans Schiff anzudocken. Man wartet auf das nächste Extra, den Reflektionslaser. Dann wird es kritisch: Mit je zwei Beams werden die Flammenwerfer zerstört. Doch Vorsicht: Die Fieslinge erscheinen nach ein paar Sekunden wieder! Bis dahin solltet Ihr die anderen Kanonen auf Position 4 abgeräumt haben. Fliegt weiter nach oben und rammt dabei die Geschütze mit dem Satelliten. Der Reflektions-Laser räumt die Reste auf (Position 5).

Jetzt sind wir am wunden Punkt des Schiffs angelangt. Man wehrt sich mit dem Satelliten gegen den Kugelhagel von vorne, lädt den Beam auf und ballert einmal gezielt in das "Auge". Nach diesen komplizierten Manövern ist der vierte Level erreicht.

Strike Fleet

Der Oberkommandierende des C 64-Flottenverbandes Felix Bühler aus Willisau berichtet von seinen Erfahrungen mit der Lucasfilm-Simulation "Strike Fleet":

Planung der Missionen

Ohne Planung läuft nichts. Kaum etwas ist frustrierender, als mitten in der heißesten Seeschlacht feststellen zu müssen, daß die Abwehrraketen alle sind. Man sollte sich also möglichst gut über die feindlichen Streitkräfte informieren. Es stehen sechs verschiedene Schiffsklassen zur Auswahl, die für die Missionen unterschiedlich gut geeignet sind.

Oliver Hazard Perry-Fregatten sind für alle Aufgaben gleichermaßen geeignet. Ihre Bewaffnung ist ein wenig schwach.

Sprunance-Zerstörer sind besonders zur U-Boot-Abwehr geeignet, da sie über eine Menge ASROCs verfügen. Wegen ihrer schwachen Luftabwehr brauchen sie Deckung vor anderen Schiffen.



Kidd-Zerstörer sind für alle Aufgaben gleich gut geeignet. Schade, daß es nur vier davon gibt.

Arleigh Burke-Zerstörer bewähren sich bei Überwasser-Gefechten. Dank ihrer guten Luftabwehr können sie sehr gut andere Schiffe verteidigen. Das Fehlen von Hubschraubern verringert ihre Radar-Reichweite und erschwert den Kampf gegen U-Boote.

Belknap-Kreuzer sind die einzigen Schiffe, die weitreichende SM2ER-Luftabwehrraketen führen. Sie sind als einzige in der Lage, feindlichen Bombern gefährlich zu werden.

Ticonderoga-Kreuzer sind die schwersten Kampfeinheiten der Strike Fleet. Sie sind für alle Aufgaben gleich gut geeignet und wiegen leicht mehrere andere Einheiten auf.

Feindliche Verbände

Stärke und Zusammensetzung der Feindverbände sind wichtige Faktoren bei der Planung. Die Tabelle gibt Auskunft, wie viele Schiffe jeder Klasse in den einzelnen Missionen zum Einsatz kommen.

Natürlich ist es möglich, daß sich weiter draußen noch U-Boote versteckt halten. Außerdem tauchen in jeder Mission Backfire-Bomber auf. Also Vorsicht vor Torpedos und Kingfish-Raketen.

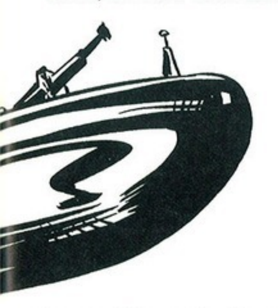
Die Tücken der einzelnen Missionen

— Operation Cork:

In der Operation Cork geht es darum, den Flottenverband

vom Eindringen in den Atlantik abzuhalten. Dazu braucht man zwei Task-Forces: eine für die U-Boote und eine für die Überwasser-Angriffe. Die U-Boot-Gruppe sollte aus einem Spruance-Zerstörer bestehen, die Überwasser-Gruppe aus zwei Ticonderogas. Beide Gruppen erhalten je einen Belknap-Zerstörer zum Geleit.

Die erste Gruppe nimmt sofort Kurs auf die Dänemark-Straße, um die U-Boote abzufangen.



Die zweite Gruppe kann ruhig am Ausgangspunkt liegen, bis die ersten Schiffe erscheinen. Man braucht nicht nach ihnen suchen, sie kommen ganz von alleine.

— Surprise Invasion:

Um die feindliche Invasion aufzuhalten, braucht man keine große Flotte: Vier Kidd-Zerstörer sind völlig ausreichend. Man kann es sogar mit nur zwei Zerstörern schaffen, wenn man vorsichtig ist. Wenn es mit Raketen nicht klappt, muß man die Schiffe an sich herankommen lassen und ihnen mit der Artillerie zu Leibe rücken.

Gegen Ende der Seeschlacht sollte man ein Auge auf das Sonar werfen. Zwei U-Boot versuchen, sich an die Flotte heranzupirschen und zu versenken, während man mit Schlachtschiffen beschäftigt ist. Hat man sie entdeckt, läßt man die Hubschrauber aufsteigen und die U-Boote versenken. Danach kann man sich um die Transporter kümmern. Man versenkt sie, indem man auf 20 Kilometer an sie heranfährt und die Kanonen um sechs Grad schwenkt.

— Escape to New York:

Die Flucht nach New York läßt sich am besten mit zwei Kidd-Zerstörern meistern. Gleich zu Beginn gibt man im CIC den Endpunkt der Route (New York) ein. Dann dampft man über den Atlantik, wobei man immer volle Fahrt beibehält und alle Schiffe und U-Boote versenkt, die einem entgegenkommen. Am besten läßt man während der ganzen Zeit den Sonar arbeiten, um U-Boote möglichst schnell zu entdecken. Schiffe entdeckt man früh genug; spätestens dann, wenn sie ihre Raketen abfeuern. Dann bleibt immer noch genügend Zeit. Escape to New York ist die einfachste Mission.

— Wolfpack 1998:

Bei "Wolfpack 1998" besteht das Problem darin, zehn Transporter gegen alle feindlichen Angriffe zu verteidigen und ganz nebenbei mit ihnen nach Island zu fahren. Dazu bringt man den Convoy am besten in die Position, die Ihr unten in der Grafik seht.

In dieser Formation können die Zerstörer die Transporter wirksam gegen U-Boote und Seeziel-Raketen schützen. Die Kreuzer dagegen haben die Hauptlast der Seegefechte zu tragen, wobei sie natürlich von den Zerstörern unterstützt werden.

— Mopping up:

Bei der letzten Mission stellt sich nur ein Problem: Wie riegelt man den Atlantik auf einer Breite von 1500 Kilometern ab? Um dieses Ziel zu erreichen, teilt man seine Verbände in mindestens vier Gruppen auf, die in 500 Kilometer Abstand Position beziehen. Man teilt diesen Gruppen je einen Kidd und einen Arleigh Burke-Zerstörer zu. Es empfiehlt sich nicht, kleinere Gruppen zu verwenden, sonst wird man mit den Gegnern nicht fertig.

Die Gruppen überwachen mit Hilfe von Frühwarn-Hubschraubern das Meer im Umkreis von 250 Kilometern. Feindliche Schiffe bleiben selten unbemerkt, schlimmer wird es bei U-Booten. Die vier Gruppen fahren in Richtung Norden an den Rand der Karte, stoppen dort und lassen die Hubschrauber aufsteigen. Wenn man feindliche Schiffe ortet, greift man sie an und kehrt anschließend auf die Riegelposition zurück. Dank der weitreichenden Tomahawk-Raketen kann eine Gruppe sogar von einer anderen unterstützt werden. Damit ist es auch möglich, bereits durchgebrochene Schiffe rechtzeitig abzufangen.

Allgemeine Tips

— U-Boote stellen eine größere Gefahr als Schiffe dar, da es gegen Torpedos fast keine Abwehrmaßnahmen gibt. Sind die Torpedos einmal unterwegs, hilft nur noch Flucht mit voller Fahrt. Deshalb sollte man sich bei eingeschalteter Zeitkompression auf das Sonar konzentrieren.

— Die einfachste Art, mit Schiffen fertig zu werden: Laßt sie auf 15 Kilometer Distanz herankommen und eröffnet das Artilleriefeuer mit maximalem Vorhalt. Die feindlichen Geschütze reichen mit einer Ausnahme nur 11 Kilometer weit. Diese Ausnahme sind die gefährlichen Slava-Kreuzer. Sie können die Strike Force empfindlich treffen. Deshalb solltet Ihr Euch immer zuerst auf sie konzentrieren.

— Das Phalanx-System kann auch zur Abwehr von Raketen eingesetzt werden, die ein anderes Schiff angreifen. In engen Formationen können sich die Schiffe noch besser gegenseitig schützen.

— Nach jedem Gefecht speichert man den Spielstand.

— Raketen treffen bei hohem Zeitkompressionsfaktor schneller und der Gegner hat kaum Zeit, Raketen zu starten.

```
              Kidd                                     Kidd
       Belk               Tran     Tran     Tran
                          Tran Tran Tran Tran
       Belk               Tran     Tran     Tran
              Kidd                                     Kidd
```

So baut Ihr Eure Flotte für die »Wolfpade«-Mission auf.

Schiffsklasse	Cork	Invasion	Escape	Wolfpack	Mopping
Alfa:	3	—	3	2	1
Kashin:	2	3	2	6	1
Kirov:	1	1	—	2	—
Krivak I:	—	—	—	—	6
Kynda:	—	2	2	—	—
November:	2	1	1	—	3
Polnochny:	—	5	—	—	—
Ropucha:	—	5	—	—	—
Slava:	2	—	—	3	1
Victor III:	4	1	2	—	—

Hier seht ihr, was bei »Strike Fleet« auf Euch zukommt



POKE-Ecke

SDI (C 64)

Keine Probleme mit "SDI" — zumindest gilt das für das C 64-Ballerspiel, wenn man den Trick von Jochen Ihring aus Altdorf kennt.

Drückt die Tasten <X>, <T>, <C> und <Space> zusammen. Dann erscheint das "Cheat-Menü", in dem Ihr lauter nette Dinge auswählen dürft. Wenn nur alle Programmierer so zuvorkommend wären...

Thunder Blade (Amiga)

Ist Euch "Thunder Blade" auf dem Amiga zu schwierig? Sicher nicht mit folgendem Trick:

Wenn das Spiel geladen ist, wartet Ihr einen Moment. Zuerst erscheint das Hubschrauber-Bild, dann die High-Score-Liste und wieder das Hubschrauber-Bild. Jetzt ist der Zeitpunkt da, den Cheat-Modus zu aktivieren: Ihr tippt das Wörtchen "Crash" in die Tastatur (der Bildschirm flackert kurz auf). Jetzt kann man mit der <Help>-Taste einen Level weiter springen. Auch dieser Trick stammt von Jochen Ihring aus Altdorf.

Carrier Command (ST)

Wieder meldet sich Commander R. Meyer aus Hamburg. Diesmal hat er mehr Tricks für die ST-Version von Carrier Command auf Lager:

Freie Inseln und Basen

Wird eine freie (grüne) Insel auf Sichtweite angefahren und die Taste <F9> gedrückt, so wird diese Insel zu einer Basis-Insel. Auf ihr ist kein Kommandozentrum vorhanden, trotzdem arbeitet diese Insel wie eine Versorgungs- oder Fabrik-Insel im Netz. Durch diese Basis kann kein Stockpile neu bestimmt werden. Das geht nur, wenn die Insel Vulkan (original Basis-Insel) vom Feind erobert wurde. Wenn das passiert, geht man folgendermaßen vor:

Vulcan auf Sichtweite anfahren. Taste <F8> drücken, Vulcan wird damit zur grünen freien Insel. Danach klappert man alle Inseln ab, die vom Feind erobert wurden und holt sie mit Tastendruck auf <F9> wieder zurück. Ist eine Viertelstunde Spielzeit verstrichen, fahrt Ihr nach Vulcan zurück. Vulcan (gilt auch für alle anderen Inseln) hat nun keine Gebäude oder Verteidigungssysteme mehr und ist vollkommen frei. Jetzt drückt Ihr wieder <F9>: Vulcan wird wieder zur Basis, von der aus man seine Stockpiles bestimmen kann.

Mit <F9> macht man jede freie Insel zur Basis, Stockpiles kann man nur über Vulcan bestimmen. Eine Basis-Insel hat gegenüber einer Versorgungs- oder Fabrik-Insel den Vorteil, daß sie wesentlich besser verteidigt wird.

Aus Feind mach' Freund

Zuviele feindliche Inseln? Einfach an eine heranfahren und <F9> drücken. Die feindliche Insel wird so zur eigenen Insel, behält aber alle Einrichtungen des Feinds sowie die Funktion, die er ihr gegeben hat.

Was ist der OS?

Wie schon in der *POWER PLAY* 3/89 beschrieben, führt ein Druck auf die Tasten <Alt> und <Help> zur Meldung "Yes, I have kicked out the OS!". Das bedeutet schlicht und einfach: "O.K., ich habe die Omega ausgeschaltet." Omega ist der Name des feindlichen Carriers, der nach dieser Tastenkombination keine blauen Inseln mehr angreift.

Mehr Mantas

Man kann auch mehrere Mantas zu einer Insel schicken, die nicht in Carrier-Reichweite ist. Man rüstet einfach eine

Manta mit einem "Long Range Scanner" aus, dann kann man bis zu vier Mantas zum gleichen Ziel schicken, egal, wie weit es entfernt ist. Auch die "Walrösser" können mit einer solchen "Long Range Manta" losgeschickt werden. Noch ein Hinweis: Wird die Long Range Manta zerstört, so sind alle anderen ebenfalls futsch. Deshalb sollte man die Long Range Manta bei Kämpfen tunlichst im Hintergrund halten.

Der offizielle Cheat-Modus

Die Programmierer haben natürlich einen Cheat-Modus in Carrier Command versteckt. Er wird folgendermaßen aufgerufen: "Pause" anklicken, dann den Satz "GROW OLD ALONG WITH ME" (ohne Anführungszeichen, aber mit Leerstellen eingeben). Jetzt erscheint die Meldung "Cheat Mode active" und Ihr habt folgende Möglichkeiten:

— Taste <F10> drücken, dann erscheint die Meldung: "Enemy Carrier destroyed". Diese Anzeige erscheint auch, wenn man die Taste gedrückt hat und der Cheat nicht aktiviert ist, nur: Es passiert nichts. Der Carrier ist nur dann weg, wenn man den Cheat-Modus wirklich aktiviert hat.

— Der Carrier-Turbo: Man wählt wie gewohnt ein Ziel für den Carrier an. Hält man die Taste <7> im numerischen Block ein paar Sekunden gedrückt, so macht der Carrier einen Zeitsprung. Drückt man mehrmals, kommt man viel schneller ans Ziel. Für eine Strecke von drei Minuten braucht man knapp zehn Sekunden. Das funktioniert auch bei programmierten Mantas oder einer Walrus. Die Menge des verbrauchten Treibstoffs wird aber nicht weniger.

— Wenn ihr die Taste <8> im Zahlenblock drückt, erscheint der Schwierigkeitsgrad. Teilt man die Zahl durch 750, so erhält man die Anzahl der eroberten Inseln. Nimmt man die Punktzahl mal 10, so erhält man seinen momentanen Punktestand.

Der Vollständigkeit halber seien noch diese beiden Funktionen erwähnt: Drückt man Taste <9> im Zahlenblock, erscheint eine kleine Anzeigentafel (deren Funktion bisher unbekannt ist). Taste <6> im Zahlenblock: Die Farbpalette des Spiels erscheint, ändern kann man leider nichts.

Amiga-Besitzer sollten die Tricks auf alle Fälle einmal probieren, vielleicht klappt der eine oder andere Trick auch bei ihnen.

Archipelagos (MS-DOS)

Sicher haben sich schon einige "Archipelagos"-Fans darüber geärgert, daß sie ihr Spiel nicht von der Festplatte aus laufen lassen können. Mit einem Diskettenmonitor läßt sich da abhelfen. Kopieren Sie alle Files der Originaldiskette auf die Festplatte und laden Sie dann PC-Tools oder einen ähnlichen Diskettenmonitor. Im relativen Sektor 27 (dezimal) der Datei ARCHI.EXE finden Sie ab Byte 384 (dezimal) die Filenamen der Archipelagos-Dateien. Vor allen steht ein "C:". Ändern Sie alle "C:" in "A:" und speichern Sie diese Datei wieder. Jetzt kann Archipelagos ohne weiteres von der Festplatte aus gefahren werden. *go*

Pac Mania (C 64)

Jochen Ihring aus Altdorf ist ein alter Bekannter der Power Tips-Rubrik. Wieder hat er ein paar POKEs herausgetüftelt, diesmal für "Pac Mania" auf dem C 64. Nach dem obligatorischen Reset gibt man folgende POKEs ein:

POKE 28520,165 (unendlich viele Leben)

POKE 22459,137 (Spritekollision aus)

Gestartet wird mit SYS 14336.

Howard the Coder (C64)

Ein kurzer Tip zu "Howard the Coder" auf dem C 64 kommt von Silke Huesmann aus Elpersbüttel: Wenn Sie während des Spiels über die Tastatur das Wort "Trainer" eingeben, haben Sie sofort unendlich viele Leben.

Cybernoid (Amiga)

Um bei Cybernoid auf dem Amiga zu unendlich vielen Leben zu kommen, muß man Fol-

gendes tun: Wenn das Titelbild erscheint, tippt man "RAISTLIN" ein und drückt gleich danach die <Space>-Taste. Dabei achtet man darauf, daß während dieser Zeit die High-Score-Liste nicht erscheint, sonst wiederholt man die Prozedur. Am unteren Rand des Bildschirms erscheint dann eine Mitteilung, daß der Cheat-Modus eingeschaltet ist. Noch ein Kniff: Wenn man das Spiel mit <Space> anhält und die Taste <N> drückt, kommt man jeweils einen Level weiter. Dieser Trick stammt von Derk Stiepelmann aus Dortmund.

Demon's Winter (MS-DOS)

Bei Demon's Winter (PC) sollten Sie vor dem Spiel den amerikanischen Tastaturtreiber laden, da sonst die <Y>-Taste nicht erkannt wird. *go*

Falcon (ST/Amiga)

Wer kennt das nicht: 800 Fuß über der Erde, eine MIG im Nacken, die MGs geben ein müdes Röcheln von sich, die Sidewinder sind längst abgefeuert und mit der Durandal kann man bekanntlich keine MIG abfangen...

Michael Winkler aus Elz hat den entscheidenden Trick, wie man zu Munition kommt: Man drückt einfach die Tasten <X>, <Control> und <Shift> gleichzeitig, sofort bekommt man acht Sidewinder AIM-9L und ein komplett aufgefülltes MG-Magazin. Damit kann man sich problemlos auf die Jagd machen. Ein schöner Kniff, den man beliebig oft wiederholen kann.

Christian Timpe aus Berlin fliegt leidenschaftlich gern seine F16 und hat ein paar Kniffe zusammengetragen. Seine Angaben beziehen sich auf den etwas schwierigen Luftkampf. Während eines Luftkampfes umkreisen die gegnerischen Maschinen das eigene Flugzeug. Dadurch sind sie durch die Raketen kaum zu erwischen. Selbst die sehr guten AIM-9L helfen hier wenig. Um aber trotzdem aus dieser vertrackten Situation zu kommen, probiert folgendes: Fliegt langsam und schaltet Euer Zielerfassungs-Radar ein. Wartet, bis die MIG sich hinter Euch gesetzt hat. Nun fliegt Ihr einige leichte Wellen. Jetzt den Afterburner einschalten, um den Abstand zu vergrößern. Wenn Ihr weit genug entfernt seid, zieht die Maschine hoch und dreht Euch herum. Die MIG fliegt nun genau auf Euch zu. Schaltet das MG ein. Die MIG wird in 99 Prozent aller Fälle, versuchen, über Euch hinwegzufliegen. Kurz bevor der Gegner über Euch ist, ist die ideale Position zum Feuern da. Mit dieser Taktik könnt Ihr fast jeden Luftkampf für Euch entscheiden.

Realm of the Trolls (C 64)

Noch ein Satz POKEs von Jan Derk Mallander aus Bocholt, diesmal geht's um das Spiel "Realm of the Trolls" auf dem C 64. Zuerst löst Ihr einen Reset aus, dann tippt Ihr:

POKE 23889,173
— für unendlich viel Energie
POKE 23948,173
— für unendlich viel "Mental"
POKE 24113,173
— damit wird der Timer angehalten.

Gestartet wird wie immer mit einem SYS, und der heißt diesmal:

SYS 34389

The Deep (C 64)

Nach der Dünnsäure kommt der POKE, dem kein Schiffsrumpf standhält. Jan Derk Mallander aus Bocholt hat ihn ausgetüftelt.

Nach einem Reset kann man folgende POKEs probieren:

POKE 8985,12 : POKE 9067,12
— für unendlich viele Schiffe
POKE 7509,12 : POKE 14478,12
— für unendlich viele Bomben
POKE 16036,7 : POKE 16040,12
— unendlich viele Tauchglocken

Gestartet wird mit zwei SYS-Befehlen:

SYS 16020 : SYS 2064

Better Dead than Alien (Amiga)

Wer auf der Amiga-Version von "Better Dead than Alien" die Alien-Horden beseitigen will, braucht ein anderes Paßwort als auf der ST-Version. Jochen Ihring tüftelte ihn heraus. Im Menübild gebt Ihr einfach das Wort "Champ" ein, danach drückt Ihr die Taste «Help». Wenn Ihr jetzt mit dem Feuerknopf startet, könnt Ihr nach Herzenslust mit den Extrawaffen herumpfuschen — der Computer erklärt Euch den Rest.

Ultima V

Martin Haffner aus Merzig schickte uns eine komplette Liste der Orte der Oberwelt und deren Koordinaten. Außerdem hat er für alle vorsichtigen Spieler eine Liste der Monster und deren Stärken geschrieben.
Die Erklärung der Abkürzungen:
— NAME: ist klar
— EXP: sind Erfahrungspunkte, die das Monster hat
— "Special" sind die speziellen Eigenschaften eines Monsters:
C — Possess
S — Sleep
P — Poison
F — Fireball oder andere Distanzwaffe
D — Divide
I — Disappear
U — Summon
L — Monster kann schon vor dem Kampf schießen
U — Underpull
E — Steal Food
T — Teleport
— TREASURE sagt, wie viele Schätze die Monster dabeihaben:
-- 00%
- bis 50%
+ 50% bis 75%
++ über 75 %

Name	Exp	Special	Treasure
Bard	04	F	+
Bat	02		--
Blackthorn	??	C, S, I, G, T	--
Child	03		--
Corpser	20	U	--
Daemon	25	C, F, G, L	--
Dragon	37	F, L, G	++
Ettin	08	F	++
Fighter	06		+
Gazer	06	C, S	--
Ghost	06	I	--
Giant Rat	02	P	-
Giant Spider	03	P	-
Gremlin	03	F, E	+
Guardian	37	F	++
Headless	06	+	
Insect Swarm	01		--
Mage	03	F	+
Merchant	03		-
Mimic	08	F, P	++
Mongbat	06		-
Orc	03		-
Pirate	04	F, L	+
Reaper	17	F	++
Rot Worm	02		--
Sand Trap	33	U	++
Sea Horse	08	F	--
Sea Serpent	24	F, L	--
Shadowlord	??	C, S, F, I, G, T	--
Shark	06		--
Skeleton	06		+
Slime	03	D	--
Snake	03	P, F	-
Squid	19	F, P	-
Troll	04	F	+
Villager	03		--
Wisp	17	C, T	--

Monster im Überblick: Stärken, Eigenschaften, Schätze

Schrein	Mantra	Position
Compassion	MU	F'M" / I'A"
Honesty	AHM	E'C" / O'J"
Honor	SUMM	M'P" / F'B"
Humility	LUM	N'I" / O'H"
Justice	BEH	A'C" / E'J"
Sacrifice	CAH	C'N" / M'N"
Shrine of Codex	—-	O'J" / O'J"
Spirituality	OM	Mitternacht in den Moongates
Valour	RA	O'F" / C'E"

Wenn das Mantra stimmt, bekommt man einen Auftrag

Hütten	Position
Daemon's Hut	D'L" / M'J"
Grendel's Hut	F'L" / J'J"
Iolo's Hut	D'O" / C'N"
Sutek's Hut	N'A" / L'A"

Leuchttürme	Position
Fogsbane	H'I" / F'I"
Greyhaven	N'I" / G'I"
Stormcrow	B'I" / J'I"
Waveguide	H'I" / N'I"

Keeps	Position
Bordermarch	K'A" / A'P"
Farthering	P'A" / E'A"
Stonegate	E'K" / J'E"
Windemere	A'I" / P'I"

Schlösser	Position
Blackthorn's Castle	P'F" / M'E"
British's Castle	G'L" / F'G"
Empath Abbey	D'C" / B'M"
Serpent's Hold	P'B" / J'C"
The Lycaeum	G'L" / N'K"

Städte	Position
Britain	G'K" / F'B"
Jhelom	N'O" / C'E"
Minoc	B'E" / J'P"
Moonglow	I'H" / O'I"
New Magincia	K'J" / L'L"
Skara Brae	I'A" / B'G"
Trinsic	L'I" / G'K"
Yew	C'L" / D'K"

Dörfer	Position
Buccaneer's Den	J'O" / I'I"
Cove	F'K" / I'I"
East Britanny	G'K" / F'I"
North Britanny	G'J" / F'G"
Paws	J'B" / G'C"
West Britanny	G'K" / F'E"

Dungeons	Position
Covetus	B'L" / J'M"
Deceit	E'J" / P'A"
Despise	E'D" / F'L"
Destard	K'I" / E'I"
Hythloth	P'A" / O'P"
Shame	G'G" / D'K"
Wrong	B'E" / H'O"

Mit den Koordinaten der wichtigsten Orte seid Ihr der Lösung ein gutes Stück näher (dazu braucht Ihr einen Sextanten)

Total Eclipse

Bevor bei Euch die totale Sonnenfinsternis ausbricht, hat Thomas Meyer aus Günzburg schöne Tricks für das C 64-Spiel "Total Eclipse". Wenn Ihr einfach nur eine Orientierungshilfe braucht, benutzt die Karten. Hängt Ihr völlig fest, können Euch die ausführlichen Tips weiterhelfen.

— Um die Pyramide herum zum zweiten Eingang laufen. In Raum 2 treten und durch Schließen die gegenüberliegende Türe öffnen.

— Zurück zum ersten Eingang. Dort tankt man Wasser, holt sich das erste Ankh und betritt Raum 19.

— In Raum 19 nimmt man den Schatz, dann schießt man auf die Kiste. Es entsteht ein Aufgang, durch den man in Zimmer 20 kommt.

— In Raum 20 schließt man die Truhe auf und nimmt sich den Schatz. Dann drückt man das "H" und kriecht unter der Absperrung zu Raum 15.

— Dort schießt man den Pfeil gegenüber ab — es erscheint "Match made 1", und die Geheimtüre zu Raum 14 öffnet sich.

— Wenn man jetzt auf die blaue Türe hinter der Absperrung schießt, verschwindet sie. Man schiebt die blaue Türe zur Seite und gelangt so in den Illusionskeller.

— Der Illusionskeller besteht aus neun Räumen. Der Weg führt von Raum "A" nach "B" nach "C" und so fort bis Raum "I". Der Ausgang liegt in Raum "F".

— Im Freien läuft man um das Häuschen herum und schießt die Knochen ab. Es erscheint "Match made 3a", und eine der beiden Türen zu Raum 31 verschwindet.

— Raum Nummer 25 bietet keine sonderlichen Überraschungen. Das Ankh liegt unter der Treppe, wenn man das "H" drückt. Die Treppe führt in Raum 24.

— Schießt man in Raum 24 auf das Rohr, fällt die Schatztruhe herunter. Vor lauter Freude sollte man nicht vergessen, sie aufzusammeln. Jetzt läuft man weiter nach Norden und steht auf dem blauen Steg in Raum 19. Von dort geht's weiter nach Raum 14.

— In Raum 13 schießt man auf das Auge, worauf "Match made 2a" erscheint und sich die Türe zu Raum 18 öffnet.

— In Raum 14 watet man durch das Bassin. Man geht durch die geöffnete Geheimtüre in Raum 9 und von dort aus über die Treppe weiter zu Raum 10.

— In Raum 10 hängt ein lila Vorhang, hinter dem sich die Türe zu Raum 5 verbirgt.

— In dem Raum mit den blauen Säulen läuft man auf dem Hochgang bis zur Treppe. Unter ihr liegt das dritte Ankh ("H" nicht vergessen!). Jetzt wieder über Raum 109 und 14 zurücklaufen, bis man Raum 24 erreicht hat. Wenn man jetzt die Treppe herunterläuft und auf die blaue Wand schießt, kommt man in Raum 19.

— Von Raum 19 führt eine Treppe in Raum 18.

— In Raum 18 darf man sich das vierte Ankh abholen, den Schatz räubern und durch die Geheimtüre in den Raum 32 verschwinden. Die richtige Höhe beträgt 48 Cubits.

— Wenn man auf den Strick mit dem Anhk schießt, kommt prompt eines heruntergeflogen (wer hätte das gedacht...).

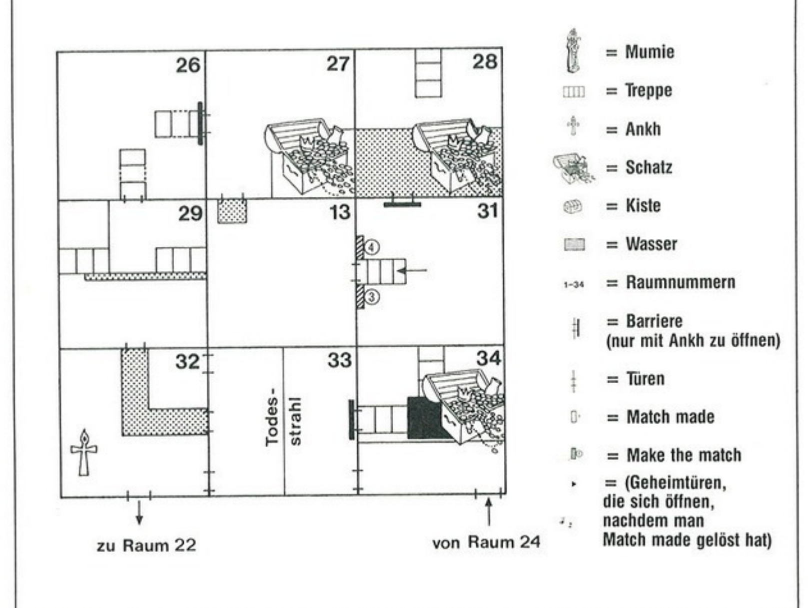
Die Pyramide in "Total Eclipse" betritt man durch den Hintereingang

— Jetzt kommt im Raum 22 die kniffligste Stelle im ganzen Spiel. Unter der Treppe, die man gerade heruntergelaufen ist, befindet sich ein Steg, der zum Raum 17 führt. Dieser Steg führt zum Raum 12; es hilft nichts, da muß man rüber. Achtung: sehr schwierig. Kleinste Schrittlänge und kleinsten Winkel einstellen und unbedingt vorher speichern.

— Glücklich in Raum 12 angekommen? Man befindet sich an der südlichen Treppe. Möglichst schnell unter die westliche Treppe rennen, denn von der Decke fallen vergiftete Pfeile! Unter der Treppe stößt man auf eine Türe, die zu Raum 11 führt, von dort geht's in Raum 16.

— In Raum 16 findet man massenhaft Kisten und eine Türe zum Raum 21.

— Man schaut in Raum 21 hinein, dann dreht man sich um und sieht in Richtung der anderen Türe. Wenn man dort auf den Steg schießt, schwenkt er in die andere Richtung. Jetzt läuft man in die Mitte des Steges und dreht dort um. Wenn man jetzt erneut auf den Steg



Um dem Todesstrahl in Raum 33 zu entgehen, müßt Ihr Euch ducken

ballert, schwenkt er wieder. Über den Steg kommt man in den Raum mit der schönen Nummer 22.

— Dort schießt man auf die Kiste, worauf die Meldung "Match made 5" erscheint, die Türe im Raum 24 aufgeht und die Barriere verschwindet. Schnell die Treppe hoch und dann über Raum 18 und 19 zum Eingang und dort Wasser tanken. Zurück über die Zimmer 19, 18, 32, 22, 21, 16 zum Raum 11.

— Hinter der Mumie befindet sich der Aufgang zu Raum 6. Jetzt steht man in einem Zimmer mit fünf Türen; man nimmt die zweite von rechts.

— Im Raum 1 dreht man sich wieder nach rechts und läuft durch die Türe. Man steht jetzt in der Mitte und hat eine Treppe vor sich. Wenn man sie hinuntergeht, stößt man auf einen blauen Block, den man verschieben kann. Dadurch kann man nun oben zur gegenüberliegenden Seite laufen (allerdings kommt man nicht so schnell wieder hoch...). Man läuft also durch die Türe (der leere Raum unter Raum 6) und schießt auf die blaue Wand, wodurch sich der Eingang zu Raum 7 öffnet.

— Die Türe haben wir ja zu Beginn des Spiels geöffnet. Durch sie kommt man über Raum 2 wieder raus ins Freie und läuft um die Pyramide bis zum ersten Eingang. Von dort kommt man über 19, 18, 32, 22, 21 zum Raum 16.

— In Raum 16 kann man durch das Bild laufen, es tuckert 15mal, und man steht plötzlich in Raum Nummer 3. Von dort weiter nach Raum 8 und 25 zum Raum 26.

— Man schießt auf die obere südliche Türe, wodurch die blaue Barriere verschwindet. Außerdem erscheint eine Treppe, durch die man zum Raum 29 kommt.

— Wenn man über die blaue Absperrung springt und durch die Türe geht, steht man auf einem Steg in Raum 32. Über ihn kommt man in Raum 33.

— Vorsicht! Ein Todesstrahl versperrt den Weg. Man drückt "H" und kriecht unten durch. Man hat ein Ankh verbraucht und steht in Raum 34.

— Die Treppe hinunter und ins Loch fallen lassen, schon ist man in Raum 19. Man geht zum Ausgang zurück und bunkert Wasser für die letzte Runde. Dann wieder die Litanei 19, 18, 32, 22, 21, 16, 3 nach Raum 8.

— Man geht durch die Türe in Raum 9 und läßt sich dort fallen, um das Ankh zu holen. Wenn man auf die Verbindungswand schießt, verschwindet sie und in Raum 14 erscheint ein blauer Steg. Weiter nach Raum 24, 19, 18, 32, 22, 16, 11, und 6 bis zum Raum 1 laufen. Jetzt kann man endlich über die Brücke laufen, die durch den verschobenen Block entstand. Wenn man auf den Ägypterkopf hinter dem Vorhang schießt, erscheint "Match made 4".

— Über die Zimmer 6, 11, 16, 3, 8, 26, 29, 32, 33, und 34 gelangt man in Raum 31. Hier läuft man die Treppe hinauf, und betritt in der Höhe von 72 Cubits die Shabraken-Kammer.

— Shabraken-Kammer 72 Cubits: Hier müssen die gesammelten Ankhs abgegeben werden.

— Shabraken-Kammer 84 Cubits: Hinter den Schrein laufen, dort ist man vor den giftigen Pfeilen sicher. Jetzt kommt der große Moment: Man schießt einmal auf den Schrein und hat damit die Aufgabe gelöst.

Die Fugger

Wer bei "Die Fugger" schon am Anfang in Geldschwierigkeiten steckt, für den hat André Bensch aus Bottrop wertvolle Hinweise. Auf alle Fälle sollte man immer einen Spieler mehr angeben als tatsächlich mitspielen. Dieser "Pseudo-Spieler" ist nur zum Geldverdienen da. Er schickt ganz normal seine Fuhrwerke los, die man schön überfallen kann. Wenn das Programm nun abfragt, wer wen bestechen soll, greift der überzählige Spieler tief in die Tasche, um Euch zu bestechen. Das macht Ihr dann so oft, bis er in den Schuldturm wandert und Ihr einige Goldstücke mehr habt.

Lords of Conquest

Kurz aber wirkungvoll ist der "Pferde-Vermehrungs-Trick" von Matthias Lahr und Marc Wendel aus Udenheim.

Die Ausgangssituation: Auf einem Land befinden sich ein Pferd sowie eine Waffe und auf einem höchstens zwei Felder entfernten Land nur eine Waffe. Jetzt kann man in der Shipment-Phase das Pferd mit der Waffe auf das Land, auf dem nur die Waffe steht, ziehen. Nun erscheint die Warnung "Weapon will be lost!". Auf die Sicherheitsabfrage "Are you sure?" mit "No" antworten. Jetzt hat das Land, auf dem vorher nur die Waffe stand, plötzlich auch ein Pferd.

Microprose Soccer

Neue Tips zur Fußball-Simulation "Microprose Soccer": Gerrit Kick vom 1. FC Ostfildern verrät, wie man ein Turnier weiterspielen kann, nachdem man eigentlich schon ausgeschieden ist:

— Nach dem Ausscheiden auf "Exit" gehen.

— Nun die Option "Re-Select Team" wählen.

— Jetzt könnt Ihr eine Mannschaft aussuchen, die noch im Turnier ist.

— "Continue Old Tournament" wählen.

— Geschafft — Ihr habt jetzt ein anderes Team und könnt weiterbolzen.

Thomas Kainer von Kickers Ludwigshafen weiß, wie man beim Hallenfußball einen Vorsprung über die Zeit rettet:

Sobald Ihr in Führung liegt und in Ballbesitz seid, die Spielfigur einfach in eine Ecke an die Bande stellen. Der Gegner hat nun keine Chance mehr, ans Leder zu kommen. Die Zeit verstreicht, der Sieg ist gerettet — nicht ganz fair, aber wirksam. Wenn Ihr noch mehr Tips zu der Spitzen-Simulation habt, schreibt an die Power-Tips.

Wall Street Wizard

Thomas Hohoff aus Dortmund schreibt: "Hier ist *der* Tip zu Wall Street Wizard'. Kauft einfach mehr Aktien als laut Auftrag angeboten (sofern Ihr genug Kapital habt). Wenn Ihr die billig erworbenen Aktien zum aktuellen Kurs verkauft, so lassen sich die größten Gewinne erzielen.

Ein Beispiel: Der Börsencomputer bietet 20 Aktienpakete (je 50 Aktien) an, für die ein Mindestverkaufslimit von 50 Mark pro Aktie besteht. Der aktuelle Kurs liegt bei 100 Mark pro Aktie. Beträgt unser Kapital 1 Million Mark, so kann man vom Computer 400 Aktienpakete zu 50 Mark pro Aktie bekommen, obwohl er nur 20 Pakete zu verkaufen hat. Wenn man alle Aktien zum Kurs von 100 Mark verkauft, hat man satte 2 Millionen. Wenn man mit diesem Kapital weiterspielt, so kommt man schnell zu unermeßlichem Reichtum."



King's Quest II

Martina Zichner aus Roßtal läßt fragen, wie man beim Sierra-Adventure "King's Quest II" an den zweiten Schlüssel kommt, mit dem man die Magic Door öffnet. Wenn Ihr die Antwort wißt, schreibt bitte an die *POWER*-Tips. Martina würde sich sehr freuen.

Die Antwort zu:

Elite

Die Frage von Rolf "Trantor" Wirtz löste eine wahre Flut an Hinweisen, Briefen und Zeichnungen aus. Dirk Breuer aus Mönchengladbach beantwortet Rolfs Frage mit folgenden Worten:

"Du kaufen Retro Rockets für viel Credits in hochentwickelter Raumbasis. Dann fliegen los von Raumstation. Wenn Dir begegnen böse Feinde, Du drücken Taste <R>. Raumschiff dann machen enorm großen Sprung nach hinten — aus Gefahrenzone. Retro Rockets mächtig praktisch!"

Dirk hat an seine Antwort (die hoffentlich alle Fragen zu den Retro Rockets beantwortet) noch eine Frage angehängt. Sie betrifft die fünfte Mission der Atari ST-Version: "Ich schieße die (von den Thargoiden besetzte) Raumstation ab. Dann mache ich mich unter schwerem Beschuß auf den Weg zum nächsten Planeten. Doch wenn ich ankomme, ist die Raumstation ebenfalls von den Thargoiden besetzt. Ich schieße sie ab — aber was dann? Ich erliege ständig den anfliegenden Thargoidenverbänden, irgendwann werden die Feinde zu stark. Wie bringe ich diese Mission zu einem guten Ende? Es kann doch nicht ewig so weitergehen, oder?"

The Bard's Tale I

Matthias Kluth aus Wielen fragt, ob Ihr ihm vielleicht helfen könnt. Er steht mit seiner ziemlich angeschlagenen Truppe vor einem "Magic Mouth" im dritten Level von "Mangars Tower". Das Rätsel, das ihm gestellt wird, heißt: "Speak the seven Words of the one god in sequence and seek the lost Stairs". Die Lösung kennt er inzwischen, sie lautet: "Lie with passion and be forever dammed." So weit, so gut.

Matthias' Problem besteht darin, daß er nicht weiß, wie er die Worte eingeben soll. Es passen maximal vier in die Eingabe-Maske hinein. Muß man die Worte einzeln hintereinander eingeben? Oder gibt es einen Trick?

Matthias hat leider nicht geschrieben, bei welchem Computertyp diese Schwierigkeiten auftauchen. Habt Ihr diese Stelle schon gemeistert?





Videospiel-Tips

Super Mario Bros. II (Nintendo)

Thomas Parasches aus Augsburg hat einen Tip für alle, die mit ihrem Joypad das zweite Abenteuer von Mario durchstehen. Am Anfang der Welt 3-1 kann man zu viel Geld kommen. Dazu hüpft man nicht auf die Wolke, sondern ins Loch. Im Flug sollte man sich in der Mitte halten, dann kommt man zu einem Eingang. Tritt man durch ihn hindurch, sieht man viel Gemüse. Der sechste Gegenstand ist eine Flasche Zaubertrank. Den Vorgang kann man zweimal wiederholen.

Auch Holger Faupel spielte Super Mario Bros. II intensiv und entdeckte so zwei Warp Zones. Die erste befindet sich in Welt 1-3. Ganz am Ende dieser Teilwelt steht hinter dem Ausgang eine Vase. In diese Vase kann man jedoch nicht einfach so rein. Man muß sich erst eine Flasche besorgen. Diese muß man bis zur Vase hinschleppen und auf oder neben die Vase werfen. Daraufhin erscheint die Bonus-Welt-Tür, in die man hineingehen sollte. Ist man nun in der Bonus-Welt, so stellt man sich auf die Vase und drückt das Joypad nach unten. Schon ist man in Welt 4-1.

In Welt 4-2 steht die nächste Warp-Vase. Sie befindet sich ungefähr in der Mitte des Levels. Also: Wieder vorher eine Flasche einstecken und nach dem gleichen Prinzip vorgehen. Die Warp-Zone führt in Welt 6-1.

R-Type (Sega)

Aus dem Videospiel-Club "Cobra" in der Schweiz erhielten wir für R-Type einen neuen Trick. Bernhard Zarnegin entdeckte ein Sound-Menü. Dazu muß man beim Countinue-Zeit-Zähler das Joypad 1 im Uhrzeigersinn niederdrücken. Irgendwann stoppt der Count-Down. Wenn man das Joypad losläßt, befindet man sich im Sound-Test. Um einen Sound zu verändern, drückt man am Joypad gegen oder im Uhrzeigersinn die Richtungs-Tasten, und drückt dann die Taste 1. Es gibt insgesamt 17 Musikstücke.

In diesem Sound-Test gibt es einen Modus, mit dem man sich beliebig viele Raumschiffe einstellen kann. Dazu hält man Taste 2 am Joypad 1 nieder, und drückt das Joypad nach links. Der Zähler schaltet nun von 00 auf 95. Das wiederholt man so lange, bis der Zähler wieder 00 erreicht. Wichtig ist dabei, daß man die Tasten nach jedem Runterzählen wieder losläßt. Bei 00 angekommen, drückt man Taste 1. Jetzt erscheint wieder der Zeitzähler. Indem man das Joypad nun im Uhrzeigersinn rundherum niederdrückt, erhöht sich die Anzahl der Raumschiffe. Wichtig ist nur, daß man das Spiel mit Knopf 1 startet, bevor der Zähler abgelaufen ist.

Life Force (Nintendo)

Der Joystick glüht, die Hände triefen vor Schweiß, trotzdem geht das letzte Raumschiff immer im zweiten Level flöten. Immer an der gleichen verflixten Stelle. Mauro Nelumbio aus Basel in der Schweiz hat einen Tip, mit dem die Anzahl der Raumschiffe bei Life Force auf 30 erhöht wird. So lassen sich einige schwierige Stellen besser meistern.

Die Raumschiff-Zahl wird folgendermaßen erhöht: Wenn das Titelbild erscheint, müßt Ihr Joypad 1 nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drücken. Anschließend Knopf B und A.

Contra (Nintendo)

Auch zu Contra hat Mauro Nelumbio einen Tip herausgefunden. Er funktioniert genauso, wie bei "Life Force". Also: Joypad 1 nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drücken. Anschließend Knopf B, A und dann Start. Auch hier beginnt das Spiel dann mit 30 Leben. Zusätzlich hat man diese 30 Leben nach jedem der drei Continue zur Verfügung, also insgesamt 90 Leben.

Fantasy-Zone (Sega)

Wie bereits in der *POWER PLAY* 3/88 zu lesen war, kann man sich durch einen Trick Extra-Leben im ersten Shop für 1000 Geldeinheiten kaufen. Dazu muß man warten, bis das Demonstrationsspiel von Opa-Opa beendet ist, und die Laufschrift mit der erklärenden Hintergrund-Story erscheint. Nun drückt man Joypad 1 25mal abwechselnd nach oben und unten.

Nicht bekannt war bisher, daß der Preis auch in den nächsten Shops gleich bleibt, wenn man im ersten keine Bonus-Leben einkauft. Beim dritten Shop hat man dann soviel Geld, daß man sich locker zehn Leben leisten kann.

Gradius (Nintendo)

René Fontana aus Zürich in der Schweiz liefert uns Hinweise, wie man bei Gradius zu mehr Punkten und Extraleben kommt. Jedem Gradius-Spieler dürfte der Tunnel in der Mitte des ersten Levels bekannt sein. Durchfliegt man ihn, bekommt man 5000 Extrapunkte.

Weniger bekannt dürfte das Geheimnis um den schwebenden Felsen am Schluß des ersten Levels sein. Er liegt im Level kurz vor den steinspuckenden Vulkanen. Umfliegt man ihn, und stößt man mit der Spitze des Flammenschweifes am Hinterteil des Raumschiffes genau an die rechte Spitze des Berges an, erhält man ein Extraleben (Bild 1). Der Trick funktioniert nur, wenn man sich die 5000 Extrapunkte nicht geholt hat.

Auch im zweiten Level ist ein Extraleben versteckt. Es wartet fast ganz am Schluß des Levels auf Euch. Man erreicht hier eine dicke rosarote Steinbarriere, durch die man sich durchschießen muß. Darunter gibt es eine Einbuchtung, in die man rückwärts einfliegen muß (aber nicht zu weit). Auch hier erhält man ein Extraleben (Bild 2). *hf*

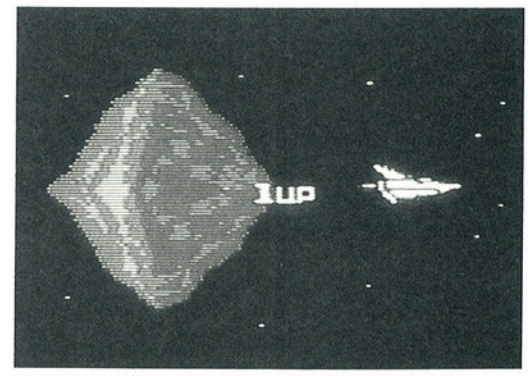


Bild 1. Das erste Extraleben: Mit der Rückseite des Raumschiffes an die rechte Spitze des schwebenden Felsen anstoßen.

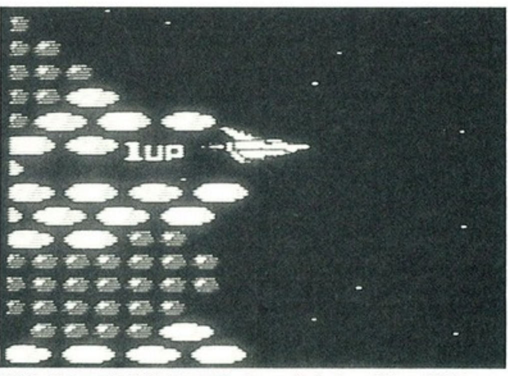


Bild 2. Das zweite Extraleben ist schon schwieriger: Hier müßt Ihr rückwärts in den kleinen Tunnel am Ende des zweiten Levels fliegen.



16. FOLGE: INVASION AUF SON SON 3!

STARKILLER HAT SICH MIT RIVALIN ULTIMA AUF EINE WETTE EINGELASSEN: WER IST DIE WAHRE GEISSEL DER GALAXIS?





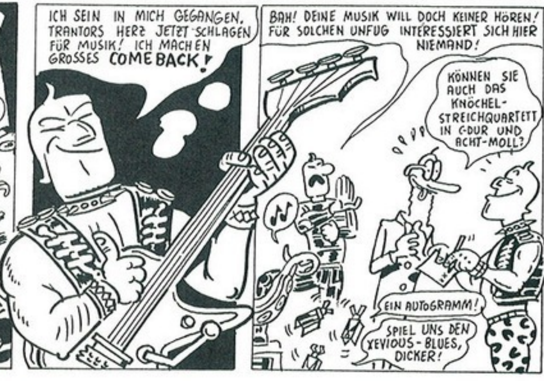


































IST DIE WETTE NOCH ZU GEWINNEN? VERKAUFT TRANTOR MEHR LP'S ALS MADONNA? WAS IST EIN STREICHQUARTETT IN C-DUR UND ACHT-MOLL? AUCH DIE NÄCHSTE FOLGE WIRD MIT SICHERHEIT MEHR FRAGEN AUFWERFEN, ALS WIR IN DEN NÄCHSTEN ZWANZIG AUSGABEN BEANTWORTEN KÖNNEN!





Classic futsch?

Ich habe jetzt die neueste Ausgabe von *POWER PLAY* vor mir und möchte etwas zu Euren neuen Änderungen schreiben. Gehen wir sie mal der Reihe nach durch: Das *POWER PLAY*-Prädikat "Besonders empfehlenswert" — so etwas hat in Eurer Zeitschrift noch gefehlt... und schön selten vergeben, hört Ihr? Aber als Garantie für "eine gute Geldanlage" sieht das goldene Signet sehr gut aus. Prima! Zweitens: Die Tester und ihre Gesichter. Ich werde mich an die neuen Gesichter gewöhnen müssen. Aber ab und zu ein paar neue Grimassen sorgen auch für Abwechslung. Aber nun zu etwas anderem: Die neue Rubrik "In der Mache" gefällt mir sehr gut, aber sie sollte auf zwei Seiten begrenzt bleiben. Über die Spielhallenszene kann ruhig berichtet werden, aber ebenfalls nicht länger als zwei Seiten, da Leute in meinem Alter (14 Jahre) da noch nicht reinkommen. Die Hitparade gefällt mir sehr gut, obwohl ich lieber die amerikanische als die englische Hitparade hätte. "Auf dem Weg in die Charts" müßt Ihr beibehalten, ebenso die Leserhits nach Computern geordnet. Wie wäre es, wenn Ihr auch noch eine Hitparade der verkauften Spiele brächtet? Man könnte dann vergleichen, welche Spiele die Leser am liebsten spielen und welche sich gut verkaufen.
Weiter: Den Leserbriefen könnte man ruhig eine ganze Seite gönnen. Bei den Kurz-Tests sollte jedes Spiel sein eigenes Foto bekommen. Und, zu guter Letzt: Endlich wieder ein Power-Classic! Laßt ihn ja nicht nochmal weg!

Rolf Imig, Düsseldorf

Danke für Deine Anregungen. Es kann leider immer wieder mal vorkommen, daß der Classic aus Platzgründen nicht erscheint. Wenn wir kurzfristig ein brandneues Spiel bekommen, kann es schon mal sein, daß der Classic eine Ausgabe geschoben werden muß. Wir werden diese Rubrik aber keinesfalls sterben lassen. Eine seriöse Verkaufshitparade von Computerspielen für Deutschland gibt es zur Zeit leider nicht. *hl*

Da fehlt doch was...

Ich bin begeisterter *POWER PLAY*-Leser. Deshalb erwartete ich Ausgabe 5/89 mit Spannung, um zu sehen, was Trantor wieder ansteckt, was Ultima ihm um die Löffel schlägt, was für neue POKEs und Tricks erscheinen und so weiter. Als ich dann voller Erwartungen die Spiele-Tests aufschlug und die neue Wertungsleiste sah, fiel ich aus allen Bytes. Auf den zweiten Blick sah ich zwei neue Dinge: "Schwierigkeit" und die Kurzinhalt-Zeile. Diese erfreuten mein geschwächtes RAM. Aber wo sind die Wertungsdisketten für Grafik und Sound geblieben? Bitte schreibt mir viele Inputs dazu.

P.S. Heinrich, versuche es doch einmal mit einem falschen Bart.

Michael Noyong, Essen

Aus Platzgründen mußten die Balken für die Grafik- und Sound-Wertungen leider weichen. Schließlich mußten wir die neuen Wertungskriterien in dem Kasten unterbringen. Der Verlust wiegt hoffentlich nicht schwer; die Grafik- und Sound-Wertungen gibt's ja nach wie vor.

P.S. Clevere Idee, aber in diesem Fall gehe ich keine Kompromisse ein! Bei der Gelegenheit Grüße an alle, die mir zum Bart-Thema geschrieben haben. *hl*

Übersicht

Eure Zeitschrift ist nahezu perfekt, aber eines fehlt mir: eine Übersicht, um einen Test oder Tips und Tricks schnell zu finden. Wenn ich mir ein Spiel kaufe, suche ich sofort nach Eurem Test oder nach Tricks, weiß aber nicht auswendig, in welcher *POWER PLAY* ich suchen muß.

Hans-Heinrich Henne, Winsen

Für *POWER PLAY* habe ich folgenden Vorschlag: Stellt doch mal alle Spiele, die Ihr getestet habt, in einer übersichtlichen Liste zusammen. Ich hoffe, daß die Anregung bei Euch Anklang findet. Was ich außerdem vermisse, sind große Tests, in denen Ihr jeweils mehrere Spiele vergleicht.

Martin Wells, CH-Aeschi

Prima Idee. In Ausgabe 6/89 hatten wir bereits eine Tips-Übersicht; eine Liste mit allen Spiele-Tests wird in einer der nächsten Ausgaben folgen. *hl*

Her mit der Post!

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Schreibt Eure Briefe an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

HIGH SCORES — HALL OF FAME

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:
Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

The Deep
C 64: 86.150 von Mark Töpperwien, Wolfsburg

Bomb Jack
CPC: 688.340 von Christoph Seifert, Hannover

Test Drive
Amiga: 212.929 von Nils Domack, Dörentrup

Bad Cat
ST: 140.100 von Markus Florin, Norderstedt

Oids
ST: 159.777 von Edward Puccini, Rosenheim

R-Type
Amiga: 181.500 von Dominik Lange, Köln

Black Lamp
ST: 2.685.725 von Stefanie Tüttenberg, Troisdorf

Pinball Wizard
Amiga: 280.170 von Paul Petershagen, Dortmund

Hybris
Amiga: 704.325 von Sven Homeyer, Eschwege

Dragon Spirit
PC-Engine: 244.930 von Henrik Fisch, *POWER PLAY*-Redaktion

Son Son II
PC-Engine: 223.200 von Michael Hengst, *POWER PLAY*-Redaktion

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

RVF

3D-Grafik, ohrenbetäubend realistischer Sound — bei "RVF" kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf.

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

Grafik: 81	Sound: 61	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 84		
Gib der Honda die Sporen bei der Motorrad-Weltmeisterschaft		

Wer will nicht einmal mit einem schnellen Motorrad jenseits von Tempolimit und Radarfallen Gas geben? Dieser Wunsch geht nun in Erfüllung: Ohne Risiko für die Gesundheit und den Strafzettel-geplagten Geldbeutel könnt Ihr mit einem 750-ccm-Motorrad die Straßen unsicher machen. Von MicroStyle, dem neuen Label der Softwarefirma Microprose, kommt mit "RVF" eine handfeste Motorrad-Simulation auf den Markt.

Die Strecken, auf denen der Spieler sein Zweirad-Gefühl unter Beweis stellen muß, sind Umsetzungen von Original-Rennstrecken aus der ganzen Welt. Auf jeder dieser Pisten kann vor dem Rennen trainiert werden. Allerdings darf der Neuling nur einige der insgesamt 22 Kurse auswählen; für die internationalen Rennen müssen Sie sich erst qualifizieren. Auf den einzelnen Kursen gibt es Hindernisse wie Ölflecken, Wasserlachen oder Bodenunebenheiten.

Während des Rennens sind Anzeigen für Geschwindigkeit, Drehzahl und Temperatur zu sehen. Gleichzeitig werden noch Angaben über die Entfernung zum Vordermann, schnellste Rundenzeit, Plazierung im laufenden Rennen, Rundennummer und aktuelle Rundenzeit eingeblendet.

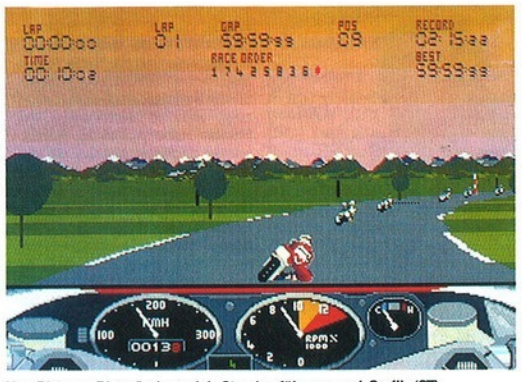
Wer von der Fahrbahn abkommt und einen Unfall baut, muß damit rechnen, daß die Maschine beschädigt wird. Am Anfang fallen relativ harmlose Sachen aus, wie ein Drehzahlmesser. Später sind dann auch wichtige Teile wie die Gangschaltung betroffen.

Alle Daten des Fahrers (Name, bisherige Plazierungen, Weltmeisterschafts-Punkte, beste Zeiten und Anzahl der Siege) werden auf Diskette gespeichert. Werden zwei Computer mit einem Nullmodem-Kabel verbunden, können zwei Spieler gleichzeitig heiße Rennen austragen. Wer alleine spielt, darf sich mit acht computergesteuerten Gegnern trösten. *mh*

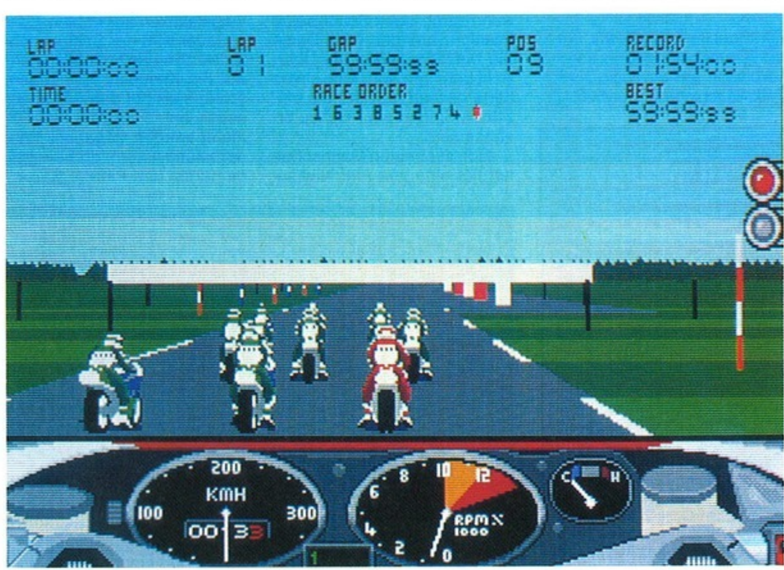


Die Bestzeit für jede Strecke wird gespeichert, für jeden Fahrer gibt's eine Rennstatistik, bei den Rennen geht es um wichtige Meisterschaftspunkte und die Anzeigen während des Spiels verraten massig viele Informationen — bei RVF spürt man richtig, daß die Programmierer lange an Feinheiten beim Spiel-Design gefeilt haben. Zusammen mit der glatten Steuerung und der rasanten 3D-Grafik wird so für Langzeit-Motivation gesorgt. Überholmanöver sind kein Problem. Auf den Pisten ist genug Platz, um an den Mitfahrern vorbeizukommen. Wer im Straßengraben landet, ist wirklich selber schuld.

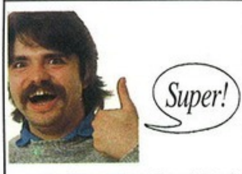
"Super Hang-On" galt bislang als bestes 16-Bit-Motorradspiel, doch RVF schlägt den Konkurrenten um Längen. Es spielt sich gut, ist komplex und macht auch langfristig Spaß.



Von Piste zu Piste ändern sich Streckenführung und Grafik (ST)



Gleich starten die neun Fahrer zu einem Weltmeisterschafts-Rennen (ST)



Was für eine irre Simulation! Bei RVF kommt das richtige Motorrad-Gefühl auf, es fehlt nur noch der Geruch nach Öl, Benzin und Gummi. Die 3D-Grafik ist superschnell, der Sound ohrenbetäubend realistisch. Die Steuerung ist einfach zu handhaben und läßt einen nie im Stich. Prima sind die vielen unterschiedlichen Rennstrecken und die guten Computergegner. Durch die andauernde Hatz nach Punkten, Siegen und Bestzeiten kommt so schnell keine Langeweile auf.

Ich kann nur eine Empfehlung geben: Loslaufen und kaufen — wer's nicht tut, hat selbst schuld.

Battlehawks 1942

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games

Grafik: 71	Sound: 72	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 79		
Historischer Luftkampf-Simulator; aufregend und actionlastig		

Die "Zero" hat sich festgebissen. Sie umkreist Ihren Bomber wie eine ärgerliche Wespe. Ihr Heckschütze feuert aus allen Rohren. Er landet einen Treffer, die Zero raucht. Ein lauter Schuß durchschlägt die Außenhaut: Es ist der "letzte Gruß" des japanischen Piloten, der schon am Fallschirm hängt.

Das Programm, das solche Luftkampf-Szenarien simuliert, heißt "Battlehawks 1942" und wurde von Lucasfilm Games programmiert. Dem Spieler stehen vier Schauplätze aus dem zweiten Weltkrieg zur Auswahl, die aus jeweils drei Untermissionen bestehen. Man kann bei jeder Mission entscheiden, ob man für die japanische oder die amerikanische Seite startet. Dazu gibt's ein hervorragendes, 120 Seiten starkes englisches Handbuch, in dem Taktiken, Flugzeugtypen, Landkarten und alle Missionen beschrieben werden. Sie können Ihren Piloten auf einer Extra-Diskette speichern und jederzeit wieder mit ihm fliegen.

Der Flieger kann mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur gesteuert werden. Diverse Feinheiten (wie beispielsweise Landeklappen) werden über die Tastatur bedient. *al*



War die MS-DOS-Version von Battlehawks 1942 noch elend langsam, so dürfen sich jetzt die Amiga-Besitzer freuen: Die Grafiken sind hier flott, die Soundeffekte realistisch und das Spieldesign clever ausgetüftelt.

Battlehawks legt keinen Wert darauf, eine perfekte Flugsimulation zu bieten. Viel wichtiger ist das Gefühl eines "altmodischen" Luftkampfes und die Treue zu den historischen Fakten. Wer pure Action im Simulationsgewand bevorzugt, wird an Battlehawks viel Freude haben. Simulations-Experten dagegen werden die detaillierten Szenarien und die cleveren Gegner schätzen. Battlehawks spielt sich relativ einfach. Schon nach ein paar Übungsflügen kann man eine Mission schaffen, die als "hard" eingestuft ist. Außerdem positiv: Battlehawks ist sehr um Ausgewogenheit bemüht; Sie können jederzeit die Nationalität wechseln.



Kamikaze! Einsam raucht der Flugzeugträger... (Amiga)

Kick Off

Atari ST (Amiga)
59 Mark (Diskette) ★ Anco

Auf den Pfiff des Schiedsrichters hin wetzen 22 Männchen über den Bildschirm. Noch ruht die Lederkugel im Anstoßkreis, doch die Teamchefs kleben bereits verbissen am Joystick. Klarer Fall: Es ist mal wieder Fußballzeit. "Kick Off" nennt sich die jüngste Kicker-Simulation, die nur für Amiga und ST zu haben ist. Auf dem Bildschirm ist der Teil des Gesamtspielfelds zu sehen, in dem sich der Ball befindet. Es wird fix gescrollt, wenn durch einen Schuß seine Position verändert wird. Damit Sie trotzdem schön die Übersicht behalten, wird eine kleine Karte gezeigt, auf der die einzelnen Spieler als Pixel zu erahnen sind.

Jede der beiden Mannschaften hat eine von fünf Niveaustufen. In einem Liga-Modus können acht Teams gegeneinander antreten, Tabellen und Ergebnisse werden gespeichert. Zu Beginn einer Partie und während der Halbzeit lassen sich verschiedene Aufstellungstaktiken auswählen.

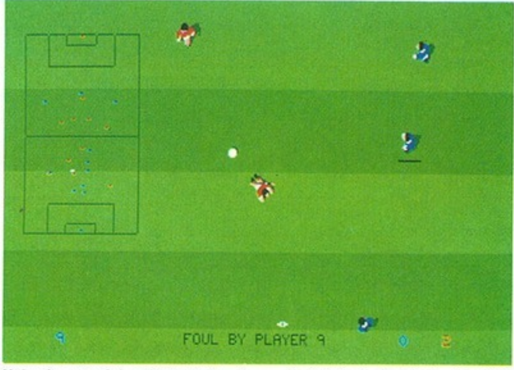
Sauer wird der Schiedsrichter, wenn es ein Fußballer mehr auf die Knochen des Gegenspielers als auf den Ball abgesehen hat. Freistöße und Elfmeter werden gegeben, Wiederholungstätern drohen gelbe Karten und Platzverweise. *hl*

Grafik: 60	Sound: 39	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 57		
Fußball-Simulation, schneller als die Nationalmannschaft		



Angriff, Schuß, Foul, Freistoß, Schuß, knapp daneben... bei zehn Minuten mit Kick Off ist mehr los, als bei manchem Bundesligisten in der ganzen Saison. Das Spiel ist wahnsinnig schnell (das Scrolling zum Glück auch) und duldet keine Verschnaufpausen. Langweilig wird es einem hier bestimmt nicht, aber das rasante Tempo hat auch Haken. So toll ich die Idee mit der Übersicht vom Spielfeld finde, so wenig habe ich sie wirklich genutzt. Ich klebte beim Testspielen mit den Augen immer auf dem Ball und hatte kaum mal Gelegenheit, auf die Karte zu linsen. Die flexible, aber schwere Steuerung macht es einem auch nicht leicht.

Kick Off hat einen gewissen Unterhaltungswert; man darf sich aber nicht daran stören, daß das Spielgeschehen leicht chaotisch ist und gelungene Kombinationen oft Zufallsprodukte sind.



Knirsch, er traf das Wadenbein, das muß gleich ein Freistoß sein (ST)

Oil Imperium

Amiga (C 64, Atari ST, MS-DOS)
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Reline

Ölquellen, Macht und Reichtum sind das Ziel in "Oil Imperium". Vier Spieler, bis zu drei davon steuert der Computer, ringen um Ölquellen und Förderlizenzen.

Grafik: 69	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 70		
Buddeln und bohren nach dem schwarzen Gold		



Ein Wirtschaftsspiel mit Geschicklichkeits-Einlagen; das ist eine nette Mischung. Die Zwischenspielchen sind zwar nicht sonderlich originell, sorgen aber gerade mit mehreren Leuten für einigen Spaß. Wer bei Spielen wie "Ports of Call" gerne Tanker rangiert hat, wird auch diese Einlagen zu schätzen wissen. Ansonsten wird bei Oil Imperium wenig geboten, was man nicht schon von anderen Wirtschaftsspielen kennt. Sie erwerben Ölquellen und verkaufen Rohöl zu möglichst günstigen Bedingungen. Interessant sind die illegalen Aktionen, die man noch ausführen kann. Ansonsten ist Oil Imperium gut gelungen: Eine fetzige Titelmusik mit treibendem Baß stimmt den Spieler auf die Ölsuche ein, die Grafiken sind ordentlich gezeichnet und die Bedienerführung gut. Für Fans von Wirtschaftsspielen ist Oil Imperium eine lohnende Anschaffung.



Vom Schreibtisch aus regieren Sie Ihr Öl-Imperium (Amiga)

Auf einer Weltkarte wählen Sie eine Gegend, in der Sie Öl fördern wollen. Jede Region ist in Parzellen aufgeteilt, die Sie erwerben können. Es empfiehlt sich, vor dem Kauf das Grundstück von Experten auf den Ölgehalt hin überprüfen zu lassen. Um vernünftig Öl zu fördern, müssen Sie einen Brunnen bohren. Dies ist eine von drei Action-Sequenzen in dem Programm. Mit dem Joystick steuern Sie die seitliche Abweichung des Bohrkopfes, sowie dessen Geschwindigkeit. Zu große Abweichung führt zum Bruch des Bohrers. Wenn Sie auf Öl gestoßen sind, brauchen Sie Tanks, um das schwarze Gold zwischenzulagern.

Jede Spielrunde entspricht einem Monat. Wenn Ihre Mitbewerber zu mächtig werden, können Sie diese mit einer Sabotageaktion bremsen.

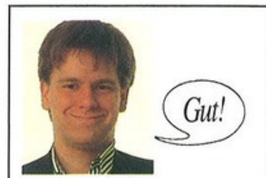
go

Zork Zero

Ein Adventure für Kenner: Das jüngste Werk der Adventure-Schmiede Infocom bietet erfrischenden Humor, erstaunliche Grafik und harte Kopfnüsse.

Amiga (MS-DOS, Macintosh)
99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: **54**	Sound: **0**	Schwierigkeit: **schwer**
POWER-Wertung: **79**		
Leckerbissen für Adventure-Gourmets: Zork-Nullnummer ist da		



Zork Zero hat viel Flair: Einige Passagen, wie der Kampf gegen den gefürchteten "Bugbear" reizen zu Lachanfällen. In anderen Situationen zerreißt es den Spieler schier vor Spannung. Die Texte lesen sich angenehm flüssig; sie sind in einem literarisch hochwertigen Englisch geschrieben. Mir waren einige der Rätsel aber zu schwierig. Ausgeglichen wird das durch den Handlungsspielraum, den der Abenteurer hat. Die meisten Hindernisse kann man auf mehrere Wege überwinden. Der Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Die anderen Spiele der "Zork"-Reihe braucht man nicht zu kennen, um Zork Zero zu lösen.

Mit Zork Zero hat Infocom gezeigt, daß das Adventure-Genre noch nichts an Attraktivität verloren hat. Nach einer längeren Durststrecke dürfen sich Freunde dieser Sparte wieder begeistert an die Tastatur setzen.

Der Zauberer Megaboz ist außer sich: Sein Nachbar, König Dimwit Flathead der Maßlose, ließ eine gigantische Statue errichten — und die verdeckt Megaboz die Sonne. Dimwit feiert gerade an seinem Hof eine kleine, intime Party mit zirka 1000 Gästen (und 300 geschlachteten Drachen), als der vor Wut schnaubende Megaboz erscheint. Der hochherrschaftliche König zeigt sich wenig kooperativ, worauf Megaboz etwas heftiger wird. Nachdem die "Aussprache" beendet ist, sind Dimwit und Megaboz tot, die meisten Gäste verbrannt, ein saftiger Fluch liegt auf dem Land und die Drachensteaks werden kalt.

An dieser Stelle greifen Sie aktiv in die Handlung ein. Sie müssen im Laufe des Spiels den Fluch brechen und das Pergament entschlüsseln. Das erreicht man, indem man bestimmte Orte im Land besucht, Gegenstände einsammelt und jede Menge Rätsel löst. Neben "klassischer" Knobel-Kost werden in "Zork Zero — The Revenge of Megaboz" auch andere Elemente geboten: Man stößt auf grafische Rätsel und kleine Zwischenspiele. In solchen "Spielen im Spiel" schichten Sie einen sechsscheibigen Turm von einem Pflock auf einen anderen oder beschäftigen sich mit dem mysteriösen Kartenspiel "Double Fanucci".

Zork Zero bietet Komfort für den verwöhnten Spieler: illustrierte Landkarten auf dem Bildschirm, Maussteuerung, belegbare Funktionstasten, "Oops"- und "Undo"-Kommandos sowie die "Encyclopedia Frobozzica", in der man Wissenswertes über Land und Leute nachschlagen kann. Ganz verzweifelte Zorker lassen sich einen Tip vom Programm geben. Als "Goodies" darf man einen Kalender fürs Jahr 883, eine Blaupause und ein Stück Pergament aus der Packung kramen. *al*



Die Encyclopedia Frobozzica erzählt manche erschütternde Geschichte (Amiga)



König Dimwit der Maßlose feiert seine letzte Fete (Amiga)





Kein Zweifel — die "Nullnummer" ist das beste Zork, das es je gab. Klar, denn Autor Steven Meretzky (bekannt durch "Leather Goddesses", "Planetfall" und "Hitchhiker's Guide to the Galaxy") bürgt für feinste Adventure-Qualität. Auch diesmal sind die Texte witzig, die Puzzles herrlich tückisch und das ganze Spiel mit viel Esprit inszeniert. Allerdings muß man gut Englisch beherrschen, um das Adventure genießen zu können.

Infocom ist die Umstellung von "Nur Text"- auf "Text, aber auch Grafik"-Adventures gelungen. Allerdings sollte man sich keine Grafiksensationen à la Magnetic Scrolls erwarten. In den Bildern, die recht selten am Schirm erscheinen, sind dann Hinweise oder Rätsel versteckt.

Journey

Amiga (Apple II, Macintosh, MS-DOS)
99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 67	Sound: 0	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
"Klick' mich"-Adventure, mit einem Schuß Rollenspiel gedopt		

Seit fünf Jahren gibt es keinen Regen. Die Ernten mißlingen. Der Boden vertrocknet. Das Böse herrscht in dem kleinen Dorf nahe der Stadt Lavos. Krankheit und Hunger zermürben die Einwohner. Die letzte Hoffnung



Ein Menü zeigt, was die Helden machen können

der Bevölkerung ist der mächtige Zauberer Astrix. Schon ein Jahr zuvor hat sich eine Gruppe mutiger Männer zu dem Magier aufgemacht — und kehrten nie zurück. Sie haben die Aufgabe, eine neue Heldentruppe zu steuern.

Infocom produzierte in den letzten Jahren nur Textadventures. Das änderte sich erst, als vor kurzem das Rollenspiel "Battletech" auf den Markt kam. "Journey" ist eine Mischung aus Rollenspiel und Textadventure. In jeder Situation haben die mitgeführten Charaktere in einem Menü die Wahl zwischen verschiedenen Handlungen, die ihren Fähigkeiten entsprechen. Dazu gibt es eine ausführliche, in hervorragendem Englisch geschriebene Beschreibung der Situation. Hübsche Grafiken ergänzen diese Texte. Der Packung liegen neben einer knappen Anleitung eine Landkarte und ein Beutel mit einem Plastikkristall bei. Kurios ist, daß Sie die Amiga-Version von der Workbench starten.

go



Da hat sich Infocom mal wieder etwas Feines einfallen lassen: Journey ist einfach zu bedienen, bietet dabei eine spannende Geschichte und zahlreiche Handlungsmöglichkeiten. Der Kampf mit dem Parser entfällt und so bietet sich auch früheren Adventure-Verächtern eine Gelegenheit, dieses Genre kennenzulernen. Da liegt auch die Schwachstelle dieses Spielprinzips: Der Spieler hat einen zu engen Handlungsspielraum, da er nicht zu jeder Zeit alles probieren kann. Er ist immer darauf festgelegt, was das Menü gerade bietet. Die Geschichte ist voller witziger Details und kniffliger Puzzles. Lesemuffel werden allerdings an Journey keinen Spaß finden. Außerdem sollten Sie sich mit einem guten Englisch-Lexikon ausrüsten, damit Sie alle Feinheiten verstehen. Fans von Rollenspielen und Abenteuern werden an Journey viel Spaß haben.

Space Quest III

Space Quest zum dritten; humorvoller und komplexer denn je.

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
99 Mark (Diskette)

Grafik: 85	Sound: 52	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Parodistischer Rundumschlag in Sachen Science-fiction		

Aufruhr in der Galaxis: Teuflische Software-Piraten kidnappen das geniale Programmierteam "Two Guys from Andromeda"! Die Zeitungen sind voller widersprüchlicher Meldungen, die Fleischpreise sinken, die zorakischen Zöllner streiken und die Steuern steigen (wie üblich weiß keiner, warum die Steuern steigen müssen). Auch Roger Wilco, der Held der "Space Quest"-Serie, ist in Schwierigkeiten. Soeben wird seine Rettungskapsel von einem gigantischen Recycling-Frachter geschluckt. Dessen Besatzung besteht aus schießwütigen Robotern und diebischen Ratten, die Maschinen an Bord zerhacken, mit Vorliebe kleine Wilcos. Davon schreibt allerdings keine Zeitung.

Wie bei anderen Sierra-Abenteuern steuert der Spieler in "Space Quest III" seine Spielfigur durch eine dreidimensionale Landschaft. Will man etwas Besonderes versuchen, tippt man englische Befehle, die der Computer dann (meistens) befolgt.

In Space Quest III muß der Spieler neben Tüftelarbeit auch sein Geschick beweisen. Beispielsweise steht im "Monolith Burger", einem intergalaktischen Fast-Food-Restaurant, der Spielautomat "Astro Chicken". Auf ihm muß man als "Spiel im Spiel" ein paar Runden drehen. Dazu muß man sich aber erst ein paar Münzen besorgen (die liegen auf einem anderen Planeten).

Die MS-DOS-Version unterstützt Hercules-, CGA-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten und fast alle PC-Soundkarten der Galaxis. Ein schneller PC und eine Festplatte werden zum Spielen empfohlen, sonst jongliert man mit sechs 5½-Zoll-Disketten herum und wartet beim Laden auf bessere Zeiten (oder auf einen besseren PC).

al



Wenigstens wurde nichts Wichtiges getroffen (MS-DOS/EGA)



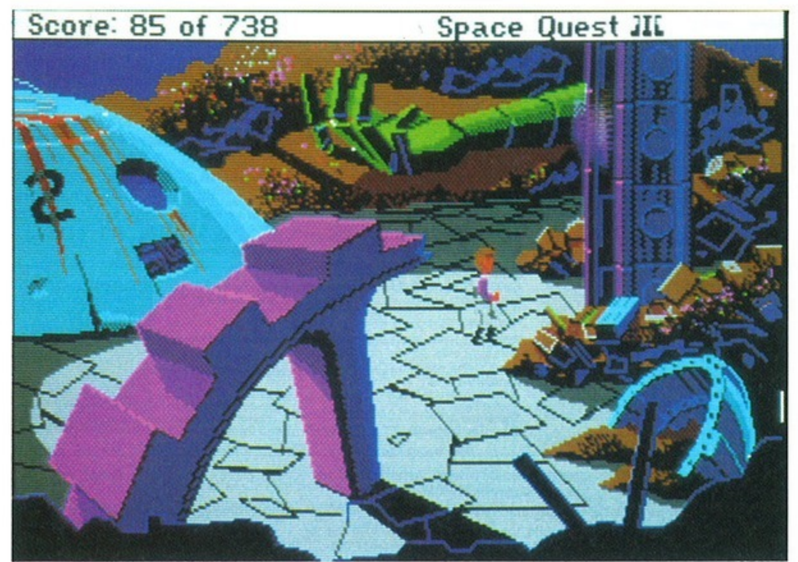
Space Quest III ist eine runde Sache. Allein die Eingangssequenz zeigt, daß sich die "Two Guys from Andromeda" viel Mühe gegeben haben. Besonders unter EGA ist die Grafik sehenswert. CGA-Besitzer müssen auf manche Details verzichten. Unter Hercules wird's dann zum Ratespiel ("Wo zum Donner ist das Sprite?"). XT-Besitzer sollten sich nur mit viel Geduld an das Spiel setzen. Denn die feine Grafik hat ihren Preis: Das Spiel zieht sich wie galaktischer Kaugummi.

Das Spiel ist gespickt mit witzigen Details: Da liegt die Pilotenkanzel vom Millennium Falcon aus "Krieg der Sterne", hier eine Raumkapsel aus Kubrik's Weltraumepos "2001 — Odyssee im Weltraum". Space Quest III hat mir gut gefallen, hoffen wir nur, daß bald mehr von den zwei Jungs von Andromeda kommt.



Diesmal haben sich die Programmierer Marc Crowe und Scott Murphy selbst übertroffen. Nicht nur die "normalen" Texte und Raumbeschreibungen sind herrlich frisch. Stirbt man im Spiel, bekommt man noch einen zynischen Kommentar dazugeliefert — erfreulich schrill.

Hut ab auch vor den Grafiken: Die Animationen sind herrlich, die Hintergrundgrafiken detailliert und die Figuren skurill wie in einem guten Comic (man beachte den Kellner im "Monolith Burger" oder den Verkäufer im "World o' Wonder"). Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm, auch wenn man in manchen Situationen mit Beharrlichkeit weiterkommt als mit Logik. Trotzdem: Space Quest III ist unterhaltsam, spritzig und für alle Science-fiction-Fans empfehlenswert.



Weltraumschrott und martialische Maschinen sind Roger Wilcos Problemkinder (MS-DOS/EGA)

Mayday Squad (Amiga)

Die Botschaft von Lutoria wurde von den Terroristen der "Roten Legion" besetzt, die zusätzlich noch die Tochter des Botschafters gekidnappt haben. Doch Rettung ist in Form eines Drei-Mann-Spezialistenteams unterwegs: die "Mayday Squad".

Durch die Räume der Botschaft wandert das Team wie in einem 3D-Labyrinth. Es muß Türen aufsprengen, Wachen niedermetzeln und immer auf der Hut sein, daß es nicht erwischt wird.

Mayday Squad ist ein gut gemachtes Action-Adventure mit einigen strategischen Elementen. *hf*



POWER-Wertung: 65
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Leonardo (Amiga)

"Leonardo" ist ein Einbrecher und schiebt in fremden Wohnungen Felsblöcke durch die Gegend. Die Beute muß Leonardo schließlich hübsch in einer Reihe anordnen, damit er in die nächste Wohnung einbrechen und damit den nächsten Level erreichen kann. Natürlich gibt es noch einen Polizisten und ein Gespenst, vor dem sich Leonardo in acht nehmen muß.

Das Programm ist ganz nett gemacht, reißt einen aber nicht zu Begeisterungsstürmen hin, da auf die Dauer zu wenig los ist. Da helfen weder die nette Grafik, noch die fließende Animation oder die gute Musik. Wer ein gutes Denkspiel sucht, sollte sich lieber "Bombuzal" zulegen. *hf*

POWER-Wertung: 41
Amiga (Atari ST)
65 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Bio Challenge (Amiga)

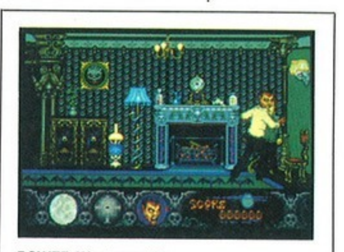
Mit einer neuen Technologie können Menschen in superleistungsfähige Roboter umgebaut werden. Ein Freiwilliger namens "KLIPT" soll diese Technologie am eigenen Leib ausprobieren. Sein Auftrag: Überleben.

"Bio Challenge" ist ein ungewöhnliches Actionspiel. Der Roboter kann nicht schießen, sondern muß sich durch rasche Drehungen verteidigen. Größere Gegner vernichtet er, indem er schwebende Plattformen auf die Monster fallen läßt. Beim ersten Spielen mutet die Steuerung etwas verzwickt an, doch nach einer Weile kann man sich mit dem Spielprinzip anfreunden. Eine sehr hörenswerte Musik sowie gute Grafik und Animation runden das Spiel ab. *hf*

POWER-Wertung: 71
Amiga (Atari ST)
75 Mark (Diskette) ★ Delphine Software

Fright Night (Amiga)

Ein klarer Fall für die Abteilung "Doppeldeutig" ist der Satz, der auf der Packung von "Fright Night" steht: "Wenn Sie es lieben, erschreckt zu werden, ist dies das Spiel Ihres Lebens". Der Verfasser dieser Zeilen meinte damit wohl, daß das Programm zum gleichnamigen Vampir-Film jede Menge Gruselschauer auslöst. Das ist auch der Fall, doch die Ursache des Schrecks ist das öde Spielprinzip. Sie steuern einen Vampir durch ein Haus, lassen ihn über Hindernisse hüpfen und Menschen aussaugen. Die Sprites sind groß, die Grafik nett, die Musik sehr atmosphärisch, aber der Spielspaß wurde zu Grabe getragen. *hl*



POWER-Wertung: 21
Amiga (Atari ST)
75 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Running Man (Amiga)

Sollte einmal der Tag kommen, ab dem es unter Strafe verboten ist, unspielbare Programme für 85 Mark zu verkaufen, werden einige Firmen großen Ärger bekommen. "Running Man" ist mal wieder eines der Spiele, bei dem versucht wurde, aufgrund eines prominenten Film-Titels viel Geld aus den Taschen der Spieler zu locken. Grafik gut, Vorspann stimmungsvoll, Spielwitz so gut wie nicht vorhanden. Schade, mit mehr Sorgfalt hätte ein annehmbares Actionspiel entstehen können. So bleibt nur Frust auf zwei Disketten. *hf*

POWER-Wertung: 31
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Run the Gauntlet (Amiga)

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch das Rennspiel "Run the Gauntlet" auf dem C 64 vor. Bei der Amiga-Umsetzung hat sich spielerisch nichts getan: Auch hier geht's zu Fuß, im Boot und im Geländewagen über Stock und Stein. Die Grafik wurde sichtlich verbessert und eine Karte sorgt jetzt für mehr Übersicht. Ein flottes Spielchen, das anfangs Spaß macht, aber relativ schnell eintönig wird. *hl*



POWER-Wertung: 69
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

The Duel — Test Drive II (Amiga)

Der "Test Drive"-Nachfolger ist jetzt auch für den Amiga zu haben. "The Duel — Test Drive 2" sieht ziemlich genauso aus wie die EGA-Version für den PC (Test in *POWER PLAY* 6/89). Die Landschaft scrollt allerdings ruckfreier. Mächtig verbessert wurde der Sound: Fetziges Motorengeheul dröhnt aus dem Lautsprecher. Autorennfans ist The Duel — Test Drive 2 auf dem Amiga zu empfehlen. *go*



POWER-Wertung: 73
MS-DOS (Amiga, C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Archipelagos (Amiga)

Das ausgefallene Spiel ums "Steine klopfen und Obelisken versenken" wurde für den Amiga noch mal verbessert. Am Spielprinzip hat sich kaum etwas verändert: Man fährt zu den Steinen, zerbröselt sie kunstvoll und sucht danach den Obelisken auf. Im Gegensatz zum Atari ST sieht man bei der Amiga-Version einen farbenfrohen Tag- und Nacht-Zyklus und di-

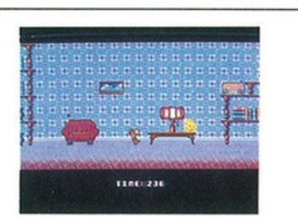
verse Effekte wie Blitze am Himmel. Eine stimmungsvolle, etwas eigenartige Musik ergänzt das mysteriöse Flair. "Archipelagos" bringt für eine Weile mächtig Spaß, auch wenn das Spielprinzip nicht auf Dauer die Spannung hält. Test der ST-Version gefällig? Ihr findet ihn in *POWER PLAY* 5/89 auf Seite 20. *al*

POWER-Wertung: 76
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
75 Mark (Diskette) ★ Logotron

Tom und Jerry (Amiga)

Die beiden Zeichentrickfiguren "Tom und Jerry" jagen nun auch über den Bildschirm des Amiga. Jerry muß möglichst viele Käsestückchen einsammeln, die auf Möbeln herumliegen. Um sich dabei vor Tom zu schützen, kann die Maus ab und zu Bowlingkugeln oder Hammer auf den Kater fallen lassen. Zwischen den Levels gilt es, in einem rasenden Tunnel, Käsestückchen aufzusammeln und dabei Bowlingkugeln und explosiven Geschenkpackungen auszuweichen.

Die Steuerung bei Tom und Jerry ist reichlich mißlungen. Nicht immer tut die Maus, was man will. Das Hüpf- und Renn-Spielprinzip ist außerdem so gruselig alt, daß man langsam an der Kreativität der deutschen Programmierer-Szene zweifelt. Schade um die nette Grafik. *go*



POWER-Wertung: 32
Amiga (Atari ST, C 64)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Aunt Arctic Adventure (Amiga)

Ein Pinguin bittet einen Schimpansen um Hilfe, die gekidnappte Tante aus der Arktis am Nordpol zu befreien. Der Schimpanse zieht sich Ohrenschützer über und kriecht in den unterirdischen Gewölben der Arktis umher. Es gilt Bananen und Schätze einzusammeln, um in den nächsten Level zu gelangen. Umherlaufende Untiere machen es dem Affen schwer. Springend und kletternd durchquert dieser die Level. Im Zwei-Spieler-Modus muß der zweite Spieler anstelle von Bananen Fische einsammeln.

"Aunt Arctic Adventure" bietet solide Qualität. Spielwitz, Grafik, Animation und Musik sind zwar nicht spektakulär, erfüllen aber ihren Zweck. Außerdem besitzt das Spiel 50 Levels und sorgt somit für längere Spielfreude. *hf*

POWER-Wertung: 58
Amiga (Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Starbyte

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Microprose Soccer (ST)

Auf dem C 64 kassierte das rassige Fußballspiel "Microprose Soccer" die traumhafte *POWER*-Wertung 90. Die mit Spannung erwartete ST-Umsetzung bietet alle spielerischen Feinheiten des Originals. Sie können entweder auf dem grünen Rasen oder in der Halle kicken, bei einem WM-Turnier teilnehmen oder gegen einen Freund spielen. Die Grafik sieht leicht verbessert aus; der Spielfluß ist aber nicht ganz so rasant wie beim C 64. Trotzdem empfiehlt sich diese Umsetzung als bisher beste Fußball-Simulation für den Atari ST. *hl*



POWER-Wertung: 85
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
49 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Microprose

Stormtrooper (ST)

In "Stormtrooper" macht sich der Spieler auf die Suche nach einem verrückten Wissenschaftler, um diesen in die ewigen Datengründe zu jagen. Sie steuern Ihr Sprite durch horizontal scrollende Levels, schießen auf gegnerische Soldaten, Roboter und automatische Verteidigungsanlagen. Ab und zu müssen Sie Leitern erklimmen und von Plattform zu Plattform hüpfen.

Trotz guter Grafik und nettem Sound versinkt Stormtrooper im Mittelmaß. Das Programm bietet biedere Actionkost ohne umwerfende Neuheiten. Außerdem wird das Spiel ab dem zweiten Level so schwer, daß selbst geübte Actionspieler schnell gefrustet das Handtuch werfen. *mh*

POWER-Wertung: 40
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Creation

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Populous (ST)

Endlich: Das göttliche Spiel um Schöpferrausch und Zerstörungswut ist jetzt auch für den Atari ST erschienen. Die Umsetzung ist sauber programmiert. Leider muß man auf die fantastische Amiga-Musik verzichten, doch die guten Soundeffekte trösten darüber hinweg. Fazit: Wer "Populous" noch nicht hat, bringt sich um den Genuß, eines der besten Spiele zu besitzen.

Wer mehr dazu wissen will, findet den Test der Amiga-Version in *POWER PLAY* 5/89 auf Seite 16, exklusive Tips von den Programmierern stehen in *POWER PLAY* 6/89 auf der Seite 34. *al*

POWER-Wertung: 92
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Dark Side (ST)

"Dark Side" ist der Nachfolger zum galaktischen Bohr- und Suchspiel "Driller". Wie schon im ersten Teil bewegt sich der Spieler frei in einer dreidimensionalen Welt. Sie ist wie eine Kugel aufgebaut und strotzt vor mysteriösen Geheimgängen, durchlässigen Wänden und versteckten Schaltern.

Dark Side spielt sich auf dem ST viel besser als bei den 8-Bit-Versionen. Leider wird die Grafik etwas langsam, wenn sich viele Objekte auf dem Schirm bewegen. Bemerkenswert gut sind die Soundeffekte. Wer "Driller" mochte, gerne unter Zeitdruck herumtüftelt und auf High-Tech-Flair steht, wird's lieben. *al*



POWER-Wertung: 82
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette)
MicroStatus/Incentive

F-16 Combat Pilot (ST)

"F-16 Combat Pilot" für den ST unterscheidet sich spielerisch kaum von der PC-Version (siehe Test in *POWER PLAY* 4/89). Grafisch wurde das Programm allerdings aufgepeppt. Alle Missionen und das gute Fluggefühl sind geblieben.

Fünf Missionen, die jedesmal etwas anders verlaufen und unterschiedliche Trainingsflüge, sowie ein Zwei-Spieler Modus via Null-Modem, lassen so schnell keine

Langeweile aufkommen. Auch verschiedene einstellbare Witterungsbedingungen und Nachteinsätze wurden nicht vergessen. Neben "Falcon" und "Gunship" gehört F-16 Combat Pilot zu meinen persönlichen Simulationsfavoriten. *mh*



POWER-Wertung: 84
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 89 Mark (Diskette)
Digital Integration

Pac-Land (ST)

Au, das tut weh: die ST-Umsetzung des possierlichen Hüpfspiels "Pac-Land" ist übel hoch drei. Grafik und Spielwitz sind wesentlich niedriger als bei den Versionen für C 64 und CPC. Hier verendet die vielgerühmte 16-Bit-Power röchelnd im ersten Level. Bemerkenswert häßlich die Grafik, total verhackstückt das Spielprinzip. Auf dem ST ist Pac-Land viel zu einfach und reizt nicht mal einen hartgesottenen Pac-Man-Enthusiasten zum Weiterspielen. Den blechernen Mausknopf für die enttäuschendste 16-Bit-Umsetzung des Monats hat sich dieses Programm redlich verdient. *hl*

POWER-Wertung: 17
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Chicago 30's (ST)

"Chicago 30's" ist bodenlos schlechte Action-Schonkost. Scrolling, Sprites und Hintergrund rucken um die Wette — eine echte Programmierleistung, drei Dinge gleichzeitig zu verhunzen. Manchmal versagt zur allgemeinen Freude die Kollisionsabfrage, oder man verliert ohne ersichtlichen Grund ein Leben. Es gibt weder Punkte noch eine Highscore-Liste. Der erste Level ist zu schaffen, ohne daß man auf den Bildschirm sieht: einfach Joystick nach rechts und Feuerknopf gedrückt halten. Höchstens Masochisten oder Sammlern von Disaster-Programmen zu empfehlen — äußerst miserabel. Ein donnerndes "Buh"! *al*

POWER-Wertung: 8
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette)
U.S. Gold/Toposoft

Skweek (ST)

Ein zotteliges Wesen namens "Skweek" (das wie der berüchtigte Muppets-Schlagzeuger aussieht) tummelt sich auf 100 scrollenden Plattformen. Skweek hat vor, alle blauen Felder in ein brüllendes Rosa umzufärben. Natürlich versuchen nicht minder zottelige Wesen, genau das zu verhindern.

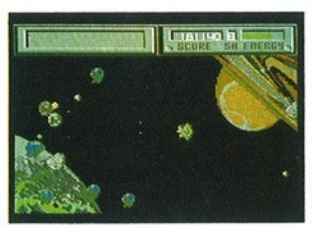
Skweek ist bunt aufgemacht. Ein paar Extras peppen den einfachen Spielverlauf auf. Alles in allem ein niedlicher Misch-Masch aus "Bubble Bobble", "Amidar", "Pac-Man", einem Malkasten und einer großen Tüte Bonbons. *al*



POWER-Wertung: 62
Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS)
29 Mark (Kassette),
45 bis 59 Mark (Diskette) ★ Loriciels

Blasteroids (C 64)

Auf Amiga und ST sorgt dieses unkomplizierte Actionspiel für Freude. Auf dem C 64 hat das Zerbröseln von kosmischen Gesteinsbrocken nur einen gebremsten Charme. Die Grafik kann nicht mit den 16-Bit-Versionen mithalten, der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig und — schlimmer noch — die Steuerung träger. Die C 64-Umsetzung kann deshalb nur große Fans des "Blasteroids"-Spielautomaten begeistern. *hl*



POWER-Wertung: 61
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Image Works

Dark Fusion (C 64)

Das Fazit der in *POWER PLAY* 6/89 getesteten CPC-Version des Actionspiels "Dark Fusion" gilt auch für die C 64-Umsetzung: Grafik gut, Spielwitz mittelmäßig,

Schwierigkeit etwas zu hoch. Spielerisch hat sich bei der C 64-Umsetzung nichts geändert. Lediglich die Titelmusik hebt sich deutlich vom CPC-Vorbild ab. *hl*

POWER-Wertung: 55
C 64 (CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

The Muncher (C 64)

Japanische Wissenschaftler fanden geheimnisvolle Eier und brüteten diese aus. Heraus kam ein haushohes Monster (mehrstöckig), das nichts weiter im Sinn hat, als Menschen, Maschinen und Motels zu fressen. Das Monster wird vom Spieler gesteuert und muß sich gegen die angreifende japanische Armee zur Wehr setzen. Irgendwo findet man auch weitere Eier, die, auf Atommüll-Deponien ausgebrütet, zusätzliche Leben ergeben.

The Muncher erinnert an "Rampage". Leider sind Grafik, Animation und der Sound etwas schlechter als beim Vorbild. Schade auch, daß man nur alleine Häuser zertrümmern kann. Ein Zwei-Spieler-Modus fehlt völlig. Dadurch wird das Spiel auf Dauer langweilig. *hf*



POWER-Wertung: 44
C 64 (CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Hate (CPC)

"Hate" ist im Prinzip eine Nachahmung des Baller-Oldies "Zaxxon". Der Spieler schießt sich durch 30 diagonal scrollende Levels. In jedem zweiten Level steigt der Spieler von seinem Raumschiff in einen Panzer um. Es gibt keine Extrawaffen, kaum unterschiedliche Gegner und die einzelnen Spielstufen entlocken dem Actionfreund höchstens ein mitleidiges Lächeln. Grafisch sieht Hate ziemlich trist aus, und der Sound röchelt schlapp aus dem Lautsprecher. So eine Katastrophe dann auch noch als Vollpreis-Spiel abzugeben, ist schlicht eine Frechheit. *mh*

POWER-Wertung: 17
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Vindicators (CPC)

Das Panzer-Spektakel "Vindicators" testeten wir vor ein paar Seiten auf dem Atari ST. Als erste 8-Bit-Umsetzung ist die CPC-Version erschienen. Technisch gibt's wenig zu meckern, die Grafik ist fein gezeichnet und wird zart gescrollt. Vom Spielwitz des Automaten blieb aber nicht viel übrig. Während die ST-Version einen Tick zu leicht ist, entpuppt sich Vindicators-CPC als nervig schwer. Zu viele Gegner auf einmal trachten Ihrem Panzer nach dem Leben. Wer auf Chaos steht, wird's mögen — ansonsten ist die eher enttäuschende CPC-Version aber zu meiden. *hl*



POWER-Wertung: 40
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tengen

Barbarian II (CPC)

So langsam trudeln alle Umsetzungen von "Barbarian II" ein. Auch die CPC-Version ist fein gelungen und nutzt den Computer gut aus. Beim abwechslungsreichen Monsterprügeln sorgen die exakte Steuerung und die farbenfrohe, wenn auch etwas klobige Grafik für Freude. Eine kompetente Umsetzung für alle CPC-Besitzer, die Lust auf eine Runde Schwertschwingen haben. *hl*

POWER-Wertung: 73
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Palace

Stormlord (CPC)

Raffaelle Cecco, Programmierer erfolgreicher Spiele wie "Cybernoid", legt sein neuestes Werk vor. "Stormlord" ist ein Hüpfspiel, bei dem auch geschossen werden darf. Der Titelheld muß sich an diversen Gefahren vorbeischlängeln und pro Level eine bestimmte Anzahl von Feen retten. Solide ist das Spielprinzip, schön bunt die Grafik. Daß Stormlord wenig Spaß macht, liegt an der miesen Spielbarkeit. Stellen, an denen ständig viele Gegner aus allen Richtungen gleichzeitig angreifen, gibt es reichlich. Man gerät immer wieder in Situationen, in denen man keine Chance hat. Schade um die technische Klasse der CPC-Version, aber mit solchen spielerischen Schnitzern verjagt man mich nachhaltig vom Joystick. *hl*



POWER-Wertung: 38
CPC (C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ Hewson

Sinbad (MS-DOS)

Sinbad der Seefahrer schippert nun auch auf PCs Abenteuern aus 1001 Nacht entgegen. Die reichlich verspätete Umsetzung bietet eine bunte Mischung aus Action-, Taktik- und Abenteuerspiel, bei der man auch ein wenig Glück braucht. Gegenüber dem Amiga-Original wurde die Grafik streckenweise deutlich verbessert. "Sinbad" ist kein Bravour-Spiel, macht aber ein Weilchen lang durchaus Spaß. Mindestens 384 KByte RAM und eine Hercules-, CGA- oder EGA-Grafikkarte muß Ihr PC haben, wenn Sie mit Sinbad auf große Reise gehen wollen. *hl*

POWER-Wertung: 56
MS-DOS (Amiga, C 64)
79 bis 99 Mark (Diskette) ★ Cinemaware

Nebulus (MS-DOS)

"Nebulus" hat jetzt auch seinen Weg zum PC gefunden. Ein niedlicher Frosch hüpft in CGA- und EGA-Grafik 16 Türme hoch und wird dabei von den verschiedensten Gegnern belästigt. Die Bilder sind in beiden Modi nicht berauschend. Die Auflösung unter CGA und EGA ist dieselbe, nur gibt's bei EGA ein paar Farben mehr. Größtes Manko dieser Umsetzung ist die Steuerung: Gespielt werden kann nur mit Tastatur. Das macht das Spiel sehr schwierig und läßt schnell Ärger aufkommen. *go*



POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
65 bis 85 Mark (Diskette) ★ Hewson

Silpheed (MS-DOS)

Aus Japan kommt das Ballerspiel "Silpheed". Die Weltraumschlacht gegen zahlreiche Gegner zieht sich über vier Disketten. Beim Abschuß bestimmter Aliens gibt es Extras wie mehr Geschwindigkeit oder einen besseren Schutzschild.

Silpheed gibt es für MS-DOS-PCs ab 512 KByte; es unterstützt CGA-, EGA- und Hercules-Grafik. Für PC-Verhältnisse wird ganz schön viel Action geboten. Auf Dauer zeigt aber das simple Spielprinzip deutliche Ermüdungserscheinungen. *go*



POWER-Wertung: 63
MS-DOS (Amiga, Atari ST, Macintosh)
79 Mark (Diskette) ★ Sierra

Lombard Rally (MS-DOS)

Über Stock und Stein führt die "Lombard Rally" auf dem PC. In CGA-, Hercules- oder EGA-Grafik können Sie Ihren Ford Sierra Cosworth über fünf englische Rally-Strecken schicken, die in je drei Etappen unterteilt sind. Sie sehen die Fahrbahn aus einer Position hinter dem Fahrer. Die EGA-Grafik vermittelt auf dem AT ein flottes Fahrgefühl. Besonders eindrucksvoll sieht es aus, wenn der Fahrer seinen Arm zum Schalten senkt. Wer den Kurs schnell genug durchfährt, bekommt eine Geldprämie. Dafür können Sie Ihren Wagen reparieren lassen oder Zusatzteile kaufen. *go*

POWER-Wertung: 73
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
75 Mark (Diskette) ★ Mandarin

Prophecy (MS-DOS)

In Prophecy spielt Ihr wieder mal den Helden im Kampf gegen einen bösen Tyrannen. Mit Eurer Spielfigur rennt Ihr durch eine Landschaft und sieben Dungeons. Hier müßt Ihr Euch mit gut 60 verschiedenen Monstern herumschlagen, Schätze ausplündern, Gegenstände und Informationen sammeln.

Trotz Rollenspielelementen ist Prophecy mehr ein Action-Adventure und erinnert fatal an das uralte "Temple of Apshai". Grafisch ist es ganz nett. Auch an Komplexität mangelt es, geübte Spieler haben Prophecy ziemlich schnell durch. Für Einsteiger ist es wegen dem anfänglich hohen Schwierigkeitsgrad nur bedingt zu empfehlen. Prophecy unterstützt sowohl CGA- sowie EGA-Karten und benötigt mindestens 512 KByte RAM. *mh*



POWER-Wertung: 51
MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Activision

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Ilona Wiewiorra, Roland Müller

Titel: U.S. Gold

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

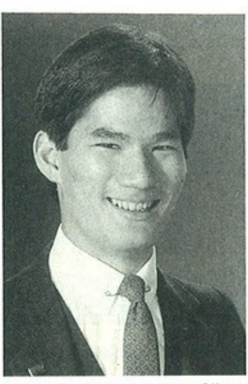
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Der stählerne Falke

"F 16-Falcon" verwandelt Ihren Computer in einen schnittigen Kampfflieger modernster Bauart. Die Simulation des amerikanischen Softwarehauses Spectrum Holobyte erklimmt die Gipfel der Hitlisten. Wir besuchten die Falcon-Väter in Kalifornien.





Treffer! Chefprogrammierer Gilman Louie hat gut lachen: Falcon ist ein voller Erfolg

Im kalifornischen Alameda stürzen ständig amerikanische Jets ab. Die Piloten verlieren die Kontrolle, ihre Maschinen bohren sich senkrecht in den Boden oder werden von Raketen in der Luft zerfetzt. Allerdings erscheint darüber keine Meldung in den Nachrichten, kein Staatsbegräbnis wird angesetzt. Kein Wunder: Es wird kein Kerosin verbraucht, es gibt keinen Fluglärm, nichts wird beschädigt — alles ist simuliert. Der Pilot steigt aus dem Luftkampf-Simulator A.S.A.T., wischt sich die Stirn und knurrt den Techniker an: "Mist — wieder nichts. Gib' mir diesmal bitte nur eine MIG, okay?".

Diese und ähnliche Szenen ereignen sich täglich bei der amerikanischen Software-Firma "Spectrum Holobyte", die den A.S.A.T. programmierte. Als Software wird für diesen professionellen Flugsimulator ein Programm verwendet, das auch auf Heimcomputern Furore machte: "F 16-Falcon", die "*POWER PLAY*-Simulation des Jahres 1988". Bei unserem Besuch in Alameda sprachen wir mit Phil Adam, dem Präsidenten von Spectrum Holobyte und Gilman Louie, dem Chefentwickler von F 16-Falcon.

POWER PLAY: Ihr habt einen F 16-Simulator für die amerikanische Luftwaffe entwickelt. Was ist der Sinn und Zweck von diesem "A.S.A.T."?

Phil: A.S.A.T. ist als "Spielzeug" für Airforce-Piloten gedacht. Sie können damit Luftkämpfe trainieren; für die wichtigsten Flugmanöver reicht er völlig aus. Man kann entweder gegeneinander oder gegen bis zu drei MIGs in verschiedenen Angriffsformationen antreten. Der Pilot wählt, ob die MIGs Raketen feuern oder ob sie Verteidigungswaffen benutzen. Alle Feinheiten wie Landebahn oder Bodenziele wurden allerdings ausgebaut. Die Hardware entwickelte eine unserer Schwesterfirmen, wir programmierten die Software dazu. Wir lassen A.S.A.T. auf drei 80386-Rechnern laufen, damit sie schön schnell wird.

POWER PLAY: Nach welchem Schema reagieren die MIGs?

Gilman: Die MIGs benutzen 16 verschiedene Standardmanöver, abhängig vom Angriffswinkel, der Höhe und der Entfernung.

POWER PLAY: Benutzt F 16-Falcon die gleichen Algorithmen?

Gilman: Ja, alle Versionen basieren auf den gleichen Grundmodellen. Je nach Version wurden noch weitere Manöver dazuprogrammiert.

POWER PLAY: Woher bekamt Ihr die ganzen Informationen?

Phil: Alle Daten stammen aus öffentlichen Quellen. Einige Flugdaten mußten wir allerdings schätzen. Deshalb baten wir einige Piloten, A.S.A.T. zu testen. Sie sagten uns, was wir noch verbessern sollten.

POWER PLAY: Wie realistisch ist F 16-Falcon?

Gilman: Es ist ungleich komplizierter, eine richtige F 16 zu fliegen, als man es mit einem Computer darstellen kann. Damit die Simulation nicht unspielbar wird, versuchten wir, uns auf die wichtigsten Aspekte zu beschränken. Alle Radarinformationen und Waffensysteme sind so realistisch wie möglich gehalten, die Bedienung mußten wir jedoch wesentlich vereinfachen. Zusammengefaßt muß F 16-Falcon wohl eines der realistischsten Spiele sein, die momentan auf dem Markt sind.

POWER PLAY: Was war Dein erster Computer?

Gilman: Es war ein TRS 80 Radio Shack, Modell 1. Er hatte 4 KByte RAM, 4 KByte ROM und 64 Zeichen auf dem Bildschirm. Er kostete 600 Dollar.

POWER PLAY: Wie kommt man dazu, ein Programm wie Falcon zu schreiben?

Gilman: Die Ideen für wirklich gute Spiele kommen von Leuten, die sich lange für bestimmte Themen interessiert haben, noch bevor sie Kontakt zum Computer hatten. Wenn sich jemand für Fantasy interessiert und gern "Dungeons & Dragons" gespielt hat, dann schreibt er wohl Spiele wie "Ultima" oder "Dungeon Master".

Ich interessiere mich für Flugzeuge schon seit meiner Kindheit. Ich las alles, was ich in die Finger bekommen konnte. Als ich mich dann auch für Computer interessierte und die ersten Macintoshs erschienen, dachte ich mir: "Jetzt kann ich eine ziemlich gute Simulation schreiben, in der man eine F 16 im Computer fliegen kann." Sowas ließ sich mit einem ZX-81 oder einem TRS 80 einfach nicht machen.

POWER PLAY: Spielst Du viel?

Gilman: Ich spiele viel, gerne und oft, besonders Spiele im Stil von "Dungeon Master".

POWER PLAY: Wann habt Ihr angefangen, F 16 zu schreiben?

Phil: Gilman ist der eigentliche Designer von Falcon. Er schrieb die ursprüngliche Macintosh-Version und kennt das Produkt in- und auswendig.

Gilman: Ich fing mit Falcon auf einem MSX-Computer im Jahr 1984 an. Die Macintosh-Version begann ich 1985, ein Jahr darauf wurde die MS-DOS-Version entwickelt. Ich war später viel mehr damit beschäftigt, meine Softwarefirma zu führen, als Programme zu schreiben. Ich hatte Programmierer angestellt, die den Code von einem Computer zum anderen übertrugen. Die Mac-Version von Falcon programmierten wir zu zweit. Alle anderen Versionen wurden jeweils von drei Programmierern geschrieben. Es kostete uns über 1 Million Dollar, alle Falcon-Versionen zu entwickeln.

Wir glauben, daß man bei F 16-Falcon viel Spielwitz geboten bekommt. Wir würden Falcon gerne billiger anbieten. Wenn man aber nur maximal 50 000 Stück von einer Version verkaufen kann, muß der Preis angemessen sein.

Gilman: Viele Softwarefirmen produzieren mit wenig Aufwand schlechte Software. Um schnell Geld zu verdienen, werfen sie diese Programme zu überhöhten Preisen auf den Markt und verkaufen vielleicht 5000 bis 10 000 Exemplare. Solche Leute fördern Softwarepiraten, denn die Spieler denken: "Wenn ich so einen

Schrott für mein Geld bekomme, kopiere ich lieber." Die Sache läuft aber auch andersherum. Durch die großen Mengen an Raubkopien lohnt es sich nicht mehr, größere Projekte auf bestimmten Rechnern zu programmieren. Ein Beispiel in den USA ist der Atari ST: Wir haben in der ersten Woche 40000 Exemplare der MS-DOS-Version von Falcon verkauft. Für den Mac waren es 30000, für den Amiga immer noch 10000 Stück; für den ST aber nur 3000! Hätten wir nicht den starken ST-Markt in Europa, würden wir gar keine ST-Software mehr produzieren.

Phil: Eine Frage von meiner Seite: Wie ist das mit der Indizierung in Deutschland?

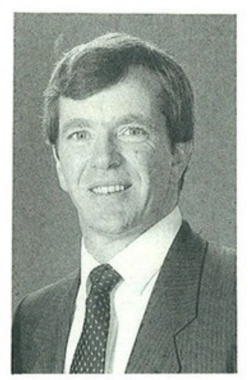
POWER PLAY: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften sorgt bei uns unter anderem dafür, daß Kinder und Jugendliche nicht mit kriegsverherrlichendem Material in Kontakt kommen.

Phil: Ich verstehe das. Einige Programmierer verniedlichen den Krieg. Sie machen die Spielstrukturen simpel. Es ist für den Spieler ganz einfach, viele Objekte auf dem Bildschirm zu zerstören. Man hat drei Leben und eine Riesenwaffe, die gleich 15 Panzer vernichtet. Der jugendliche Spieler denkt "Oh, wie leicht ist es doch, Krieg zu führen".

POWER PLAY: Besteht diese Gefahr nicht bei allen Simulationen, die sich mit Krieg beschäftigen?

Phil: Mit unseren Simulationen wollen wir das Gegenteil erreichen. Krieg soll so dargestellt werden, wie er ist. Wir machen es dem Spieler schwer, sein Ziel zu erreichen. Bevor man eine MIG sieht oder gar abschießt, wird man eher selber getroffen. Die Piloten, die uns bei der Entwicklung geholfen haben, wollten Authentizität und kein Spiel, in dem es einfach ist, aufzusteigen und eine MIG zu vernichten. Der Spieler soll etwas von den Gefühlen bekommen, die ein Pilot in einer Kriegssituation hat. Er soll sehen, daß es nicht einfach ist, Krieg zu führen, und daß die Piloten täglich ihr Leben riskieren.

POWER PLAY: Die Gegner in dem Spiel sind MIGs, das ist eindeutig ein sowjetisches Flugzeug. Wird da nicht ein Feindbild aufgebaut?



Phil Adam ist der Boss von Spectrum Holobyte

Phil: Wir wollen keinen Haß gegen irgendeinen Feind fördern. Die Landkarte im Spiel ist rein fiktiv. Wir wollen die Situation darstellen, in der sich der Pilot einer F 16 im Kampf befindet. Es ist klar, daß MIGs von Ländern des Ostblocks benutzt werden. Westliche Staaten benutzen sie aber auch.

Gilman: Was wir programmiert haben, ist ein Spiel. Mir wäre es auch lieber, wenn alle Militärs Computerspiele betreiben würden, anstatt Krieg zu planen.

POWER PLAY: Was sind Eure nächsten Projekte?

Gilman: Unser nächstes Heimcomputerspiel wird "Vette" heißen und einen Corvette-Sportwagen simulieren. Der Spieler fährt mit einer Corvette durch San Francisco. Man wird Fußgänger, Gegenverkehr, Hügel, Ampeln, Laternen und Tankstellen mit rotierendem Tankstellenzeichen zu sehen bekommen. Eine Mission im Spiel wird darin bestehen, einen Computergegner zu einem bestimmten Ziel in der Stadt zu verfolgen.

POWER PLAY: Fährst Du eine richtige Corvette?

Gilman: Nein, ich habe zwei andere Autos. Eines wurde mir von der Firma gestellt — reden wir nicht darüber —, das andere ist mein Privatauto, ein Dodge Shadow. Es ist ein kleiner Flitzer mit ein paar netten Extras wie 147 PS und einem Turbolader.

POWER PLAY: Danke für das Gespräch und gute Fahrt für Eure "Vette".

Ralph Backschadt/al

Galaxy Force

Sega Master System
99 Mark (Vier Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 73	Sound: 45	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 32		
Vier Planeten langer Spielwitz-Tiefflug mit Grusel-Animation		

Im Weltraum ist wieder mal die Hölle los. Fremde Mächte haben sich in einem Weltraumquadranten eingenistet und terrorisieren die Bevölkerung von vier Planeten. Es ist Aufgabe der Weltraum-Streitmacht "Galaxy Force", in diesem Quadrant wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Galaxy Force ist die Umsetzung des gleichnamigen Sega-Spielautomaten. Vier Levels, die einzeln angewählt werden können, gilt es zu durchfliegen. Ihr Raumgleiter schwebt dabei über eine 3D-Landschaft: Angreifer und Schüsse kommen auf den Spieler zugeflogen. Ist dieser Teil erfolgreich gemeistert, geht es in einem Tunnel weiter, der sich nach links und rechts windet. Hier warten automatische Geschütze mit Lenkraketen auf den Spieler. Jeder Level bietet ein anderes Szenario: Weltraumkampf, ein Wüstenplanet, eine brodelnde Sonnenoberfläche und ein Urwaldplanet warten auf Sie.

Natürlich können Sie sich kräftig wehren. Per Feuerknopf stehen Photonen-Torpedos zur Verfügung, der andere Feuerknopf löst Lenkraketen aus. Zusätzlich besitzt Ihr Raumschiff einen Schutzschild. Ein runder Kreis zeigt stets an, wie kräftig der Schild noch ist. Nach dem 16. Treffer wird der Kreis rot und der Schild bricht zusammen. Der nächste Treffer ist dann der letzte. *hf*



Sieht ganz gut aus — doch wehe, wenn es sich bewegt



Oh je, das ist wieder einmal eine jener Umsetzungen, bei denen Sega hofft, durch den Erfolg des Automatenspiels auch noch ein paar Module fürs Master System abzusetzen. Nichts gegen den Galaxy Force-Automaten. Er ist meiner Meinung nach eine der technisch besten Spielmaschinen, die es zur Zeit gibt. Wenn man aber versucht, einen zirka 20.000 Mark teuren Automaten auf ein 8-Bit-Videospiel umzusetzen, kommt selten etwas Tolles dabei heraus. Rucklige Grafik und Animation kennzeichnen die Master-System-Version; die Szenen im Tunnel sind kaum spielbar. Das sehr schlichte Spielprinzip fällt ohne die grafische Klasse des Automaten sehr unangenehm auf. Wenn man auf 3D-Action-spiele steht, sollte man sich lieber "After Burner" oder "Thunder Blade" zulegen.

Altered Beast

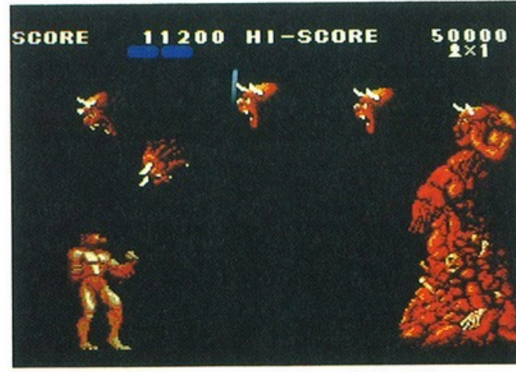
Sega Master System, Sega Mega Drive
89 bis 139 Mark (Modul) ★ Sega

Grafik: 35	Sound: 28	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 17		
Das Spiel recht chaotisch, die Grafik idiotisch — ein Müll-Modul		

Die Wertungen für die Master-System-Version

Grafik: 72	Sound: 74	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 53		
Grafik und Sound retten beim Mega-Drive eine Handvoll Spaß		

Die Wertungen für die Mega Drive-Version



Auf dem Master System flackern die Sprites so heftig, daß man am liebsten einen Termin beim Augenarzt machen würde

Erhebe Dich aus Deinem Grab!", schallt es über den Friedhof. Zwischen den Grabsteinen taucht plötzlich ein muskulöser Kämpfer auf. Ein mächtiger Zauberer hat den Recken aus dem Grab gehext, denn er braucht jemanden, der seine Tochter aus den Klauen finsterer Mächte befreit. Bei der Gelegenheit bekommt der Kämpfer noch magische Kräfte auf den Leib gezaubert.

Nach dieser kleinen Vorgeschichte geht das Gruselprügelspiel "Altered Beast" so richtig los. Den Kämpfer aus der Gruft steuern Sie; findet sich ein Mitspieler, prügeln sich zwei Kerle gleichzeitig über den Bildschirm. Schnell ist Ihre Spielfigur von Monstern umringt, die es mit einem Tritt oder einem gezielten Kinnhaken zu beseitigen gilt. Gelegentlich tauchen doppelköpfige hellblaue Ochsen auf, die nach ihrer Vernichtung eine blaue Energiekugel hinterlassen. Nimmt die Spielfigur die Kugel auf, wird sie kräftiger, und verteilt mit einer Art magischen Keule Prügel an die angreifenden Monster.

Nach der dritten Energiekugel verwandelt sich unser Held in ein Tier. Je nach Level kommt bei dieser Metamorphose ein Wolf, ein Drache oder ein Bär heraus. Jedes Tierchen hat seine speziellen Vorzüge: Der Wolf kann zum Beispiel mit Energiebällen schießen und sich in einen horizontal über den Bildschirm fliegenden Pfeil verwandeln. Der Drache verfügt über eine Art Grill-Atem und der Bär kann sich zu einer rasend schnell drehenden Kugel zusammenkauern.

Am Schluß jedes Levels wartet ein alter Mann auf die Spielfigur. Taucht unser Held in Tiergestalt auf, verwandelt sich der Mann zum allgemeinen Entsetzen in ein Supermonster. Klar, daß dieses besiegt werden muß. Danach geht's im nächsten Level weiter. *hf*

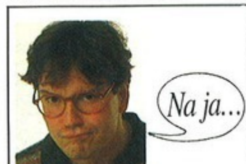


Auf dem Mega Drive reißen Grafik und Sound noch viel heraus. Das Spielprinzip ist nicht das allerhellste.



Altered Beast ist ein wildes Gemetzel, ohne viel Sinn und Abwechslung. Ein bißchen Freude kommt auf, wenn man die Mega-Drive-Version zu zweit spielt. Die Steuerung ist hier recht genau, die Grafik hat Automaten-Qualität und der Sound ist gelungen. Aber das stupide Monster-Treten wird furchtbar schnell langweilig.

Bei der Master System-Version wurde dann alles das verbockt, was die Mega Drive-Version spielenswert macht. Schlechte Grafik, flackernde Sprites, ungenaue Steuerung, teilweise nicht spielbare Spielsituationen und obendrein noch ein mieser Sound reizen nur noch zum Ausschalten.



Supermuskelmann tritt Zombie markig vors Schienbein, worauf dieser in viele kleine Teilchen zerspringt — Altered Beast schlägt jeden dämlichen Horror-Video. Keine Version von Altered Beast schreit vor Spielwitz, da macht das Automaten-Vorbild keine Ausnahme. Am nächsten an den Automaten kommt die Version für die 16-Bit-Konsole heran. Sie spielt sich wesentlich flüssiger als die fürs Sega Master System. Denn da sieht es dumpf und düster aus: Der Hintergrund ruckt schauderhaft, die Sprites flackern im Mega-Hertz-Takt dazu.

Am besten investiert Ihr ein paar Mark in den Automaten. Wenn er Euch rasend gefällt, solltet Ihr die jeweilige Sega-Version anspielen, bevor Ihr die Geldbörse zückt.

Wonderboy III

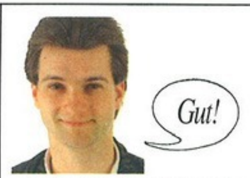
Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 67	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 76		
Action-Adventure bewährter Machart. Recht knifflig und spaßig		

Fast ist es geschafft: Wonderboy steht jetzt vor dem Drachen im Schloß der Wunderwelt. Einige wenige Hiebe genügen, und der Drache ist besiegt. Doch dieser hinterläßt einen Fluch: Wonderboy selbst verwandelt sich in einen grünen Drachen. Nun muß der Wunderknabe in seinem neuesten Spiel "Wonderboy III" diesen Fluch loswerden. Ziel des Spiels ist es, fünf Obermonster zu erledigen.



Der Wunderknabe hat sich in einen Wunderdrachen verwandelt



Daß so ein gutes Spiel wie "Super Wonderboy in Monsterland" nicht lange ohne Nachfolger bleibt, war eigentlich klar. Das Spielprinzip selber hat sich kaum geändert: Springen, Laufen, Monster niedermachen und Ausrüstung verbessern sind angesagt. Sehr gut gefallen hat mir der Gag, daß sich Wonderboy in verschiedene Tiere verwandelt und dabei zu neuen Fähigkeiten kommt. Als Drache schlägt er zum Beispiel nicht mehr mit einem Schwert zu, sondern spuckt Feuerbälle. Die Grafik ist niedlich, aber etwas klotzig. Wonderboy III ist ein Spiel, das nichts sensationell Neues bietet. Trotzdem bringt es viel Spaß, wenn man auf solche Hüpfspiele steht.

Er findet sich zu Beginn in einem Städtchen nahe des Schlosses wieder. Im Links-Rechts-Scrolling geht es nun durch die Landschaft. Dabei trifft er des öfteren auf Gebäude, in denen er Waffen, Rüstungen und Schilde kaufen kann. Es gibt verschiedene wirkungsvolle, aber auch verschieden teure Ausrüstungen. In einem Auswahl-Menü wird die Ausrüstung gezeigt, die Wonderboy gerade benutzt. Es gibt auch einen Paßwort-Laden am Anfang der Stadt. Gibt man das Paßwort bei Spielbeginn ein, besitzt Wonderboy wieder sämtliche Ausrüstungsgegenstände.

Türen führen auch in dunkle Gewölbe oder in weitere Landstriche. Hier warten verschiedene Monster nur darauf, Wonderboy den Garaus zu machen. Ein erledigtes Monster hinterläßt Geld oder manchmal auch verschiedene magische Gegenstände. Mit Blitzen, Feuerkugeln, Wirbelwinden und einem Bumerang erledigt man die Monster leichter. *hf*

Dragon Spirit

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Namco

Grafik: 79	Sound: 93	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 83		
Man höre und staune: Brillantes Actionspiel mit fetziger Musik		

Bei dem Ballerspiel "Dragon Spirit" scrollt das Spielfeld ähnlich wie bei "Xevious" von oben nach unten. Die Hauptattraktion des Spiels ist hier allerdings kein Raumschiff, sondern ein blauer Drache, der über eine urzeitliche Landschaft fliegt. Zum einen gibt es Gegner auf dem Boden, zum anderen wird der Drache aus der Luft attakiert.



Absoluter Wahnsinn! Die letzten zwei Wochen konnte ich nachts nicht mehr schlafen, ich sehnte mich nach dem Moment, wieder an der PC-Engine zu sitzen und mich in der Gestalt eines blauen Drachen in die Gefahr zu stürzen. Nicht nur, daß die Grafik hervorragend ist; das Spiel ist auch absolut fair. Ich habe niemals erlebt, daß es bei verzwickten Situationen nicht doch einen Ausweg gab. Ging trotzdem ein Leben verloren, war es mein Fehler. Auch mit dem Joypad spielt sich "Dragon Spirit" fantastisch.

Und dann erst die Musik! Allein dafür hätten die Programmierer den Sound-Oscar für Videospiele verdient. Jeder Level und fast jedes Ober-Monster bieten eine neue Melodie. Mal fetzige Baß-Riffs, mal melancholische Synthesizer-Klänge, immer zur jeweiligen Spielsituation passend. Für Freunde von Ballerspielen ist dieses Modul ein absolutes Muß.



◀ Mit zwei Köpfen wird im Lava-Level nicht lang gefackelt

Manchmal liegen auf dem Boden rote und blaue Eier. Läßt man diese durch einen Feuerball platzen, wird der Drache kampfkräftiger. Die roten Eier stärken den Drachenatem für die Luftangriffe. Die blauen lassen dem Drachen einen zweiten oder dritten Kopf wachsen. Außerdem tauchen ab und zu blinkende Angreifer auf. Erledigt man diese, erscheinen zusätzliche Extras. Sie sorgen für extrastarken Feueratem, lassen den Drachen klitzeklein werden, so daß er besser duch gegnerische Formationen steuern kann und vieles mehr.

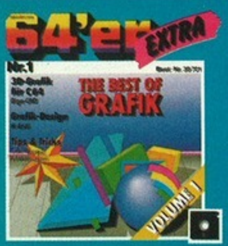
Der Drache kann dreimal getroffen werden. Erst dann haucht er eines seiner drei Drachenleben aus. Am Schluß von jedem der acht Levels gibt es einen Obergegner, der mit einer speziellen Taktik geknackt werden muß. *hf*

Markt&Technik

64'er SOFTWARE EXTRA

NEU

NEU



64'er EXTRA
Nr. 13
THE BEST OF ANWENDUNGEN

64'er EXTRA
Nr. 14
THE BEST OF ANWENDUNGEN

64'er EXTRA
Nr. 12
GSF - SYSTEM

64'er Extra: Nr. 1,
The Best of Grafik
Giga-CAD. Unschlagbare 3-D-Konstruktion auf dem C64. Hi-Eddi. Das Super-Zeichen- und -Malprogramm. Title Wizard. Giga-CAD-Filme für eigene Vorspänne. Pic-Loader. Verwenden Sie Hi-Eddi-Grafiken für eigene Programme. Maus-Treiber für Hi-Eddi. Spiegeln Sie beliebige Ausschnitte einer Grafik. Filmconverter. Druckeranpassungen für Hi-Eddi: Printer/Plotter VC 1520, MPS-801/802/803, Seikosha GP 700VC, Star NL-10, C.Itoh-8510, C.Itoh Riteman C+.
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90* (sFr 44,90*/öS 499,-*)

64'er Extra: Nr. 2,
The Best of Grafik
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,-*)

64'er Extra: Nr. 3,
The Best of Grafik
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,-*)

64'er Extra: Nr. 13,
The Best of Anwendungen
Giga-ASS: Professioneller Makro-Assembler. Soundmonitor: Komponieren Sie fantastische Musik. Proterm V6: Die fantastische Welt der Datenfernübertragung. Modem und Akustikkoppler verwendbar. Wählautomatik, Autohacker. Mony 64: Überlassen Sie die Verwaltung Ihres Geldes Mony 64. Stamping Collection Kit: Briefmarkenverwaltung. Basic-Maker: Erzeugen Sie aus kompilierten Programmen den Basic-Quellcode.
5¼"-Diskette
Bestell-Nr. 38717
DM 49,–* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra: Nr. 6,
The Best of Floppy-Tools
Hochwertige Programme für den täglichen Einsatz Ihrer Diskettenstation. Disk-Mon 64, Master-Copy, Track-Copy, Dual-Filecopy, Tornado-Copy, Hypra-Load, Hypra-Save, ProDisk, Disk-Searcher und vieles mehr.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,–* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra: Nr. 14,
The Best of Anwendungen
Master-Tool: Programmieren Sie Ihre eigenen Spiele. SMON: Super Maschinensprache-Monitor. Promon 64: Eine leistungsfähige Erweiterung des SMON. Mailbox V3.0: Richten Sie Ihre eigene Mailbox ein. Digi-Construction-Set: Jetzt können Sie digitale Schaltungen am Computer überprüfen. DATEC V3.1: Dateiverwaltung. Convert 64: Konvertierprogramm. Sternenhimmel: Diese elektronische Sternenkarte ermöglicht Ihnen das Auffinden von Sternen und Planeten am nächtlichen Himmel.
5¼"-Disketten
Bestell-Nr. 38720
DM 49,–* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra: Nr. 5,
The Best of Floppy-Tools
Floppy-Tools, die völlig neuen Bereiche der Datenbehandlung mit Diskettenlaufwerken eröffnen.
Bestell-Nr. 38706
DM 49,–* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra: Nr. 12, GSF-System
Ein System für die Programmierung von Programmen mit grafischer Oberfläche. Im Lieferumfang sind aber auch noch leistungsstarke Anwendungsprogramme enthalten.
Bestell-Nr. 38731
DM 49,–* (sFr 44,-*/öS 490,-*)

64'er Extra: Nr. 7,
Programmier-Utilities:
Basic-Erweiterungen
Eine Sammlung leistungsfähiger Basic-Befehlserweiterungen zum Schreiben hochwertiger Programme.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,–* (sFr 35,-*/öS 390,-*)



Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 37, CH-6300 Zug, Telefon (042) 440550, ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0.

232/905

SOFTWARE DER EXTRAKLASSE

NEU







64'er Extra: Nr. 4, Abenteuer-Spiele
Robox: Ein fesselndes Grafik-Science-fiction-Adventure. Scotland Yard: Das spannende Kriminaladventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90* (sFr 24,90*/öS 299,–*)

64'er Extra: Nr. 15, Abenteuer-Spiele
Zwei Super-Spiele! »Der verlassene Planet« und »Mission«. Befreien Sie die Erde von den Dämonen!
Bestell-Nr. 38730
DM 39,–* (sFr 35,–*/öS 390,–*)

64'er Extra: Nr. 10, Spiele
Rebound: Duell – eine Arena im Jahre 2547: ein faszinierendes Spiel in der Zukunft für bis zu 20 Spieler! Palobs – ganz entfernt von Dame.
Bestell-Nr. 38742
DM 39,–* (sFr 34,–*/öS 399,–*)

64'er Extra: Nr. 11, Basic-Boss
Der »Basic-Boss« übersetzt Ihre Programme in reine Maschinensprache. Somit sind Beschleunigungen bis zu Faktor 100 möglich, wesentlich höher als bei den meisten anderen Compilern. Sie können mit Hilfe des »Basic-Boss« in den meisten Fällen auf die Programmierung in Assembler verzichten.
Bestell-Nr. 38745
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

64'er Extra: Nr. 8, MasterBase Plus/4
Eine semiprofessionelle Dateiverwaltung.
Bestell-Nr. 38719
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

128er Extra: Nr. 1, The Best of 128er
Hier finden Sie die besten Programme für den C 128, die im 64'er-Magazin und in den Sonderheften veröffentlicht wurden. MASTERTEXT. COLOR-PACK 1: Super-Grafikerweiterung. TOP-FLOP: Diskettenmonitor. DOUBLE-ASS: Zwei-Paß-Assembler, Unterstützung des Z80. WINDOW-TECH: Betriebssystem-Erweiterung, Unterstützung von zehn Windows. CENTRONICS-SCHNITTSTELLE. MICRO-HARDCOPY: Gestochen scharfe Hardcopies. VECTORS: Super-Spiel. UNIBOOT: Bootsektor manipulieren.
Bestell-Nr. 38712
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

64'er Extra: Nr. 9, Abenteuerspiele
Wanderung/Sein letzter Trick: Zwei Text-Adventures garantieren viele Stunden spannender Unterhaltung.
Bestell-Nr. 38715
DM 39,–* (sFr 34,–*/öS 390,–*)

128er Extra: Nr. 3, Utilities
Leistungsstarke Utilities für den C 128-Modus und den CP/M-Modus ermöglichen Problemlösungen, die sonst überhaupt nicht oder nur unter größerem Aufwand zu realisieren waren.
Bestell-Nr. 38713
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

128er Extra: Nr. 2, Paint R.O.I.A.L.
Paint R.O.I.A.L. ist eines der wenigen Malprogramme, die die höchste Auflösung Ihres C128 verwenden. Leistungsmerkmale: Auflösung: 640 • 200 Punkte (schwarzweiß), 640 • 176 Punkte (Farbe), vielfältige Blockoperationen: Kopieren, Löschen, Spiegeln, Rotieren, Vergrößern und Verkleinern, wahlweise Ausführung aller Zeichenfunktionen mit Pinsel oder Sprühdose, leistungsfähige Pinselfunktion, Sprühdosenfunktion, kombinierbar mit den zwölf Pinselformen und Mustern, Radiergummi, UnDo-Funktion, Übernahme von C64-Bildern, Laden aus dem Directory.
Bestell-Nr. 38736
DM 49,–* (sFr 44,–*/öS 490,–*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler

Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Simon's Quest (Castlevania II)

Schon bei seinem ersten Abenteuer mußte Simon Belmont gegen den Grafen der Finsternis kämpfen. Jetzt liegt der Fluch des Grafen auf ihm.

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Konami

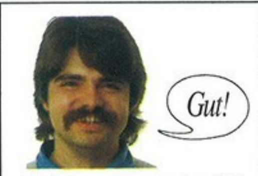
Grafik: 74	Sound: 80	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Geschmackvolles Gruselstück, monsterreich und actionlastig		

Die Meldung verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Land: Graf Dracula ist vernichtet. Ein junger Krieger Namens Simon Belmont hat ihn besiegt. Der Graf hinterließ aber einen Fluch, von dem derjenige befallen wird, der ihn vernichtet.

So beginnt die Geschichte von "Castlevania"-Nachfolger "Simon's Quest". Wie im ersten Teil hat Simon seine Peitsche zur Hand, um sich gegen Bösewichte zur Wehr zu setzen. Seine Reise führt ihn durch Städte und Wälder. In den Städten gibt es Menschen mit denen er reden kann, die von seinem Fluch wissen und ihm mit Tips helfen. Einige verkaufen ihm wirkungsvollere Peitschen und alle Arten von magischen Gegenständen, die er benötigt, um seine Aufgabe zu lösen. In den meisten Städten gibt es auch eine Kirche, in der Simon seine Lebensenergie auffrischen kann. Extras kauft man sich mit Herzchen. Diese gibt es nur, wenn Simon ein Monster erledigt.

In den Städten ist Simon, zumindest am Tag, vor Monstern sicher. Wenn aber die Sonne untergeht, verziehen sich die Einwohner in ihre Hütten und Gespenster treiben ihr Unwesen.

Mit den Herzchen sammelt Simon Erfahrungspunkte, wobei sich ab einer bestimmten Anzahl seine Kampfeigenschaften verbessern. Sollte er trotz größter Vorsicht sterben, stehen ihm zwei weitere Leben zur Verfügung. Nachdem auch diese aufgebraucht sind, kann man sich ein Paßwort aufschreiben. Wird es zu Spielbeginn eingegeben, spielt man mit den gleichen Gegenständen weiter. In Deutschland wird das Modul leider erst Ende 1989 erscheinen. *hf*

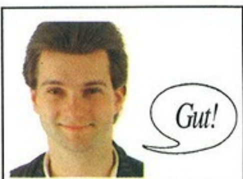


Wirklich nett gemacht: Hübsche Grafik, ein spritziger Sound und ein großes Spielgebiet laden immer wieder zu einem Stündchen "Simon's Quest" ein. Gut ist auch die Idee mit dem Tag- und Nachtwechsel; sie sorgt für mehr Spielwitz.

Simon's Quest spielt sich angenehm, die Rätsel sind nicht allzu knifflig und es macht Spaß, sich immer wieder einen Charakter-Level nach oben zu arbeiten. Wer sich an dem etwas ältlichen Spielprinzip nicht stört, bekommt ein solides Action-Adventure geboten, das wochenlang unterhalten kann.



In einer Kirche kann sich Simon heilen lassen



Nach drei durchspielten Nächten kann ich nur sagen: Klasse! Konami hat wieder mal gezeigt, was Videospiel-Qualität ist. Viele kleine Hinweise, versteckte Extras, zu erforschende Städte und Wälder, eine tolle Musik und dazu noch eine schicke Grafik machen dieses Spiel absolut kaufenswert. Besonders schön ist der Tag-Nacht-Wechsel. Um 18 Uhr abends geht die Sonne unter, um 6 Uhr morgens geht sie wieder auf. Die Spielzeit wird im Status-Fenster angezeigt.

Eine Batterie zum Speichern der Spielstände wäre zwar sinnvoll gewesen, doch man kommt auch gut mit den Paßwörtern klar. Wer Spiele in der Art von "Legend of Zelda" mag, sollte sich auf jeden Fall dieses Super-Modul zulegen.



◀ Sobald es Nacht wird, tauchen besonders hartnäckige Monster auf

Son Son II



Spielwitz, gute Grafik und flotte Musik: Son Son II — Hüpfen, Sammeln und Monsterprügeln vom Feinsten

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ NEC/Capcom

Grafik: 78	Sound: 76	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 86		
Ein Meisterstück in Sachen Spielwitz mit viel Liebe zum Detail		



Lecker: Viele gute Früchte, die Zennys bringen

Besitzer der PC-Engine werden im Moment richtig mit Neuerscheinungen verwöhnt. Neuester Streich aus der japanischen Software-Küche ist "Son Son II". Ein großer Oberbösewicht hat die gesamte Familie von Son Son geklaut, der gleich losläuft, um sie zu retten. Das Spielprinzip ähnelt Programmen wie "Wonderboy in Monsterland" oder "Alex Kidd". Ihr steuert Titelheld Son Son durch gut ein halbes Dutzend Levels voller Monster, Gefahren und versteckter Extras. Euer Männchen kann rennen, mit einem Stock Monster verprügeln, hüpfen und dank magischer Kräfte Sonderwaffen einsetzen. Wenn Son Son von einem Gegner getroffen wird oder in Lavapfützen springt, kostet es ein paar Einheiten Lebensenergie. Die Monster hinterlassen nach ihrer Vernichtung allerlei Dinge. Da kommen Früchte zum Vorschein, Gemüse oder Herzchen mit Lebensenergie. Für die diversen Gemüsesorten gibt es Punkte, für das Obst bekommt Ihr "Zennys" gutgeschrieben. Zenny heißt die Währung in diesem Spiel. In den einzelnen Levels sitzen freundliche Damen herum, die Läden aufgemacht haben. Mit genügend Zennys in der Tasche könnt Ihr hier die feinsten Sachen kaufen. Im umfangreichen Angebot sind verschiedene magische Waffen, Lebensenergie, Krafthandschuhe und eine Wunderlampe. Mit dieser Lampe und dem Handschuh hat es eine besondere Bewandtnis. Einige Felswände sind morsch und können aufgeschlagen werden, dahinter verbergen sich oft nette Extras. Das geht aber nur mit dem Krafthandschuh. Leider hält der nicht ewig, färbt sich aber grün, bevor er seinen Geist aufgibt. Die Wunderlampe ist für jeweils ein "Continue" gut. Einmal benutzt, ist die Lampe futsch und Ihr müßt eine neue, entsprechend teuere Funzel kaufen. Je weiter Ihr spielt, desto teurer werden die Gegenstände.

Am Ende eines Levels erwartet Euch ein Supergegner. Wenn dieses Monster besiegt wurde, bekommt Ihr Bonuspunkte für übriggebliebene Lebensenergie und Extra-Zennys für Geschwindigkeit. Je schneller Ihr einen Level schafft, desto mehr Zennys erhaltet Ihr. *mh*

Super!

Es ist einfach fantastisch, was alles in das Modul gequetscht wurde. Liebhaber von Hüpf- und Sammelspielen kommen hier voll auf Ihre Kosten. Son Son II kann man am ehesten mit Wonderboy in Monsterland vergleichen, ist aber noch mal um zwei Klassen besser und actionhaltiger. Son Son II ist nie unfair und alle kniffligen Stellen lassen sich durch eigenes Können lösen. Ein besonderes Lob für die Extras: Sie erscheinen immer da, wo man sie am nötigsten braucht. Die japanischen Spieledesigner haben es mal wieder geschafft, ein doch recht betagtes Spielprinzip pfiffig wieder aufzukochen. Einige europäische Softwarehäuser könnten sich daran mal ein Beispiel nehmen.

Die Anleitung und ein paar Texte im Spiel sind zwar in Japanisch, aber nach kurzer Zeit und Ausprobieren kommt man mit den verschiedenen Gegenständen prima zurecht. Son Son II ist ein Muß für alle PC-Engine-Besitzer.



Bei Son Son II finden Sie alles, was ein gutes Spiel auszeichnet: schöne Grafik, flotte Musik, einen gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, versteckte Extras und Spielraum für verschiedene Taktiken. Man kann riskant auf Zeit spielen, um viele Bonus-Zennys zu bekommen oder in Ruhe jedes Schatztöpfchen aufschlagen, um Kleingeld zu sammeln. Absolut fantastisch ist die Steuerung: Springen, Zuhauen und sogar der Wechsel zwischen verschiedenen Extras gelingen flott und sicher. Der Spielwitz ist bei diesem Programm so hoch, daß sie so manche Nacht mit dem Joypad in der Hand begeistert durchwachen werden.

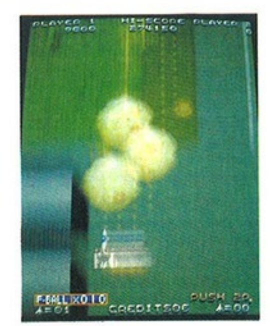


Dieser grüne Dickhäuter steckt viele Schläge ein ▶

Sky Soldiers

Grafik: 67	Sound: 71	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 59		
Beim Luftkampf ist die Luft raus. Nix Neues, ganz unterhaltsam.		

Ballern durch Zeit und Raum gibt es mit "Space Soldiers" vom japanischen Automaten-Hersteller Alpha. Ein oder zwei Spieler kämpfen sich mit ihren schweren Kampfraumschiffen durch Horden von irdischen Gegnern. Die Gefechte spielen in verschiedenen Ländern zu unterschiedlichen Epochen. Über England erwartet Sie eine Unmenge Kampfflugzeuge aus dem Ersten Weltkrieg. Später bekommen Sie es mit Gegnern aus Deutschland, Japan, Vietnam und der Sowjetunion zu tun. Am Ende eines jeden Levels kämpfen Sie gegen übergroße Fantasieflieger, die recht wild um sich schießen. Das letzte Szenario spielt im Weltraum. Hier haben Sie es fast ausschließlich mit übergroßen Gegnern zu tun. Die paar Kanonen, die dort außerdem schüchtern auf Sie schießen, fallen kaum auf.



◀ Dieser Automat bringt jeden Fotografen zur Verzweiflung: Tempo und Scrolling satt, aber keine Pausentaste in Sicht...

Vor dem Start in jede Spielstufe können Sie eine von vier Zusatzwaffen wählen. Es gibt normale Geschosse und Lenkraketen wie auch sogenannte "Fireballs", die den ganzen Bildschirm abräumen. Sehr effektiv ist auch eine Waffe, die nach dem Abschuß explodiert und alles vernichtet, was sich links und rechts von ihr bewegt. Je nach Effektivität der Ausrüstung ist der Vorrat an Munition, den Sie mit an Bord nehmen dürfen, begrenzt. Von den Standard-Raketen können Sie 80 Stück einstecken, während Sie mit nur zehn Fireballs vorlieb nehmen müssen. Nach dem Abschuß größerer Gegner haben Sie Gelegenheit, weitere Extras aufzusammeln. Leider ist oft soviel los, daß Sie auf der Jagd nach dem Extra einen Feind berühren und das Schiff verlieren. Hier gibt es Bonuspunkte, Extra-Geschwindigkeit und bessere Schüsse. *go*



Und wieder ein Ballerspiel. Sky Soldiers bewegt sich im Mittelfeld dieses Genres. Die Grafiken sind ganz nett. Besonders in Großbritannien lassen sich beim Flug über London nette Details wie die Tower Bridge erkennen. Auch die Begleitmusik kann man anhören: Eine rockige Melodie begleitet den Spieler durch die Ballerhatz. Die gegnerischen Formationen sind gut berechenbar. Allerdings kommt es zu Situationen, in denen einfach kein Platz für das eigene Schiff auf dem Bildschirm ist. Das läßt dem Spieler keine Chance mehr und die nächste wertvolle Mark fällt in den gierigen Schlund des Automaten. Etwas mehr Fairness wäre in diesen Fällen angebracht. Abgesehen von diesem Manko spielt sich "Sky Soldiers" ganz ordentlich, aber es bietet nichts Neues.

Tetris

Grafik: 43	Sound: 39	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 87		
Von Computer- zum Automatenhit. Jetzt mit Zwei-Spieler-Modus.		

Automatenumsetzung einmal andersrum. Mit "Tetris" wurde von Atari Games das bekannte Computerspiel aus der Sowjetunion für die Spielhalle umgesetzt. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig können sich an dem Klötzchenpuzzle vergnügen. Wie bei der Computerversion geht es darum, herabfallende Steine zu einer horizontalen Linie zusammenzufügen. Das wäre auch kein Problem, wenn die Steine nicht verschiedene Formen hätten. Vor dem Spiel wählen Sie eine der drei Schwierigkeitsstufen. Schon die Stufe "Medium" kann auch erfahrenen Tetris-Spielern einiges Kopfzerbrechen bereiten. Hier finden Sie nicht den einfachen, leeren Bildschirm, sondern es liegen schon einige Klötzchen im Weg. Um diese Steine herum müssen Sie dann Reihen bilden. Mit dem Joystick steuern Sie die Klötze an die passenden Stellen. Ein Druck auf den Feuerknopf sorgt dafür, daß sich die Steine drehen. In jedem Level muß eine bestimmte Menge Reihen erreicht werden, bevor eine neue Spielstufe beginnt. Ist das der Fall, werden alle vorherigen Reihen gelöscht.

Kurz vor Ende jedes Levels kommt ein kleiner russischer Tänzer aus einer Tür und beginnt nervös herumzutänzeln. Wenn Sie Ihr Plansoll erfüllt haben, fangt das Männchen an, wie wild zu tanzen: Es freut sich, daß Sie es geschafft haben. Während des Spiels werden Sie von verschiedenen russischen Volksweisen begleitet, deren Bandbreite von heiter-beschwingt bis nervenzerfetzend reicht. Die Grafiken von Tetris sind recht einfach gehalten, reichen aber aus, um gut spielen zu können. *go*



Die Automaten-Umsetzung hat einen Zwei-Spieler-Modus, der bei den Computer-Versionen von Tetris fehlt

Gut!

Einfach toll: Da wird mal ein Automat herausgebracht, dessen Spielprinzip nicht im Töten unendlich vieler Aliens oder Soldaten besteht. Trotz des Alters des Computeroriginals (es erschien vor gut einem Jahr) hat "Tetris" nichts von seinem Charme eingebüßt. Die Zwei-Spieler-Option schafft den zusätzlichen Reiz des direkten Wettbewerbs: Ständig schielen Sie zu Ihrem Kontrahenten, um zu sehen, ob er schon weiter ist als Sie. Die Grafik ist nicht berauschend, auch der Sound geht manchmal auf die Nerven. Kleine Features wie der russische Tänzer zeigen aber, daß mit viel Liebe programmiert wurde. Spieler, die schon am Heimcomputer Tetris gemocht haben, werden viel Freude mit dem Puzzle-Automaten haben. Auch hartgesottene Action-Spieler tun gut daran, sich einmal ein paar Stunden am Tetris-Automaten vom harten Kämpferalltag zu entspannen. Tetris ist auf jeden Fall ein paar Mark wert.



Infocom-Abenteuer haben viele Packungsbeigaben

```
Middle of Strip                                              Score: 71/6357
calmly realizes that this is merely some tiny microbe which has somehow violated
the sterile environment of the computer interior.

As you stand frozen with fear, the microbe slithers toward you, extending slimy
pseudo-pods thick with waving cilia. It looks pretty hungry, and seems intent on
having you for lunch.

Middle of Strip
You are standing on a section of the strip with a bottomless void stretching out
on both sides. The strip continues to the north and south.
A hungry microbe blocks your way, its cilia waving and its pseudo-pods towering
over you.
The microbe slithers closer. The cilia around its gullet glisten with mucous,
giving the impression that the microbe is salivating.

>throw laser down
I don't understand that sentence.

>throw laser at microbe
Thrown.
The microbe slithers closer. The cilia around its gullet glisten with mucous,
giving the impression that the microbe is salivating.

>
```

Mit dieser Microbe ist nicht gut Kirschen essen

Planetfall

Infocom-Textadventures bieten spannende, aktive Leseunterhaltung am Computer. Die Science-fiction-Geschichte "Planetfall" ist für eine lange Spielnacht gut.

Infocom-Abenteuer haben immer noch viele Freunde. Diese Spiele, die nur mit Texteingaben, ohne Joystick, ohne Grafik und Sound auskommen, haben ihren Reiz in den literarisch hochwertigen und originellen Texten. Daß die Infocoms immer noch mit Neuerscheinungen im Adventure-Genre konkurrieren können, zeigt die witzige Science-fiction-Geschichte "Planetfall". Dieser Abenteuer-Klassiker wurde bereits 1983 veröffentlicht.

Als Sie sich bei der interstellaren Handelsflotte beworben haben, wurde Ihnen ein aufregender Job versprochen. So landen Sie auf einem Sternenkreuzer in der Putzkolonne. Ihr Vorgesetzter, Lieutnant Blather, ist mit Ihrer Arbeit ständig unzufrieden und schikaniert Sie — bis zu dem Augenblick, in dem das Raumschiff explodiert. Sie springen in eine Rettungskapsel und landen auf dem Planeten Resida, der ausgestorben zu sein scheint. Irgendwie müssen Sie von dort wegkommen und fangen an, alle Räume zu durchsuchen. Dabei begegnet Ihnen Floyd. Er ist ein kleiner sympathischer und furchtbar ungeschickter Roboter, der Sie von nun an durch Ihr Abenteuer begleitet. Er liefert ab und zu nützliche Hinweise. Ansonsten hat er Angst vor Mäusen, läuft dauernd in Sie hinein oder gibt flotte Kommentare zu Ihrem Spiel. Wenn Sie den Spielstand speichern, fragt er: "Uh boy! Are we gonna try something dangerous now?" (Junge, Junge! Werden wir jetzt was Gefährliches ausprobieren?).

Während Ihrer Expedition müssen Sie darauf achten, immer genug Essen bei sich zu haben. Dafür steht in der Küche des Gebäudekomplexes ein Automat bereit, der immer frischen appetitlich braunen Brei mit allen wichtigen Nährstoffen für Sie parat hat. Mit der Untergrundbahn kommen Sie in andere Gebäude. Später können Sie statt der U-Bahn auch Teleporter nehmen.

Von allen Seiten drohen Ihnen Tod und Verderben. Besonders die Situation, in der sich Floyd für Sie opfert, rührt zu Tränen. Bisweilen ergeben sich auch skurrile Situationen, wie der Kampf gegen eine wildgewordene Mikrobe — auf der Leiterbahn eines Mikrochips.

Planetfall spielt in zwei Gebäudekomplexen auf zwei Inseln und ist groß und kompliziert aufgebaut. Es empfiehlt sich, eine Karte mitzuzeichnen, sonst verlieren Sie schnell die Orientierung. In fast jedem Raum gibt es etwas zu finden. Nicht alle Gegenstände sind nützlich. Sie werden viel zu knobeln haben bei diesem humorvollen Textabenteuer.

Planetfall und die anderen Textadventures von Infocom haben nie gigantische Umsatzzahlen in Deutschland erzielt. Deshalb sind sie auch nicht mehr überall zu bekommen. Wenn Ihr ein Infocom-Spiel haben wollt, müßt Ihr Euch bei den verschiedenen Händlern durchfragen. Meist gibt es irgendwo noch Restbestände. Die Infocoms sind für fast alle Rechner erhältlich. Neben dem ST auch für Amiga, MS-DOS, C 64 und sogar den Atari XL. *go*

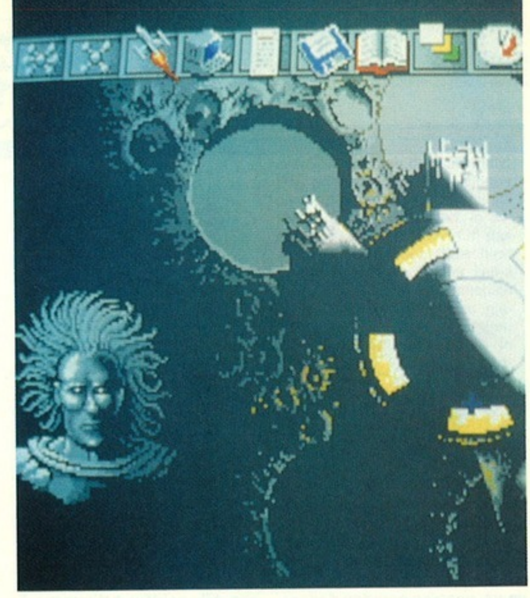
Bücher zum Mitmachen

Infocom-Adventures wirken auf den ersten Blick wenig reizvoll. Ein paar Zeilen Text nebst einer Eingabeaufforderung sind das einzige, was auf dem Monitor von ihnen zu sehen ist. Dennoch vermögen diese Abenteuer jeden Computerspieler für Stunden an den Bildschirm zu fesseln. Es werden Geschichten erzählt, an denen der Spieler teilhaben kann und Einfluß auf die Handlung hat. Die Infocom-Texte sind hervorragend geschrieben und bringen Sie je nach Abenteuer zum Lachen und zum Gruseln. Die Adventures haben alle eine hervorragende Spracheingabeanalyse, auch Parser genannt. Texteingaben erfolgen auf Englisch. Die Sätze dürfen auch einen komplizierten Aufbau haben; der Parser beschwert sich sogar, wenn der Spieler simple Zwei-Wort-Eingaben macht.

Infocom-Adventures sind in vielen Genres angesiedelt. Von der romantischen Geschichte ("Plundered Hearts") über Krimis ("Suspect") und Gruselgeschichten ("The Lurking Horror") bis zu witzigen Science-fiction-Stories wie Planetfall gibt es für jeden Geschmack etwas. Einmalig ist die Verpackung der Spiele und die Beilagen. Zu Planetfall gibt es neben einer ausführlichen Anleitung noch einige handschriftliche Tagebuchseiten der Hauptfigur und eine scheckkartengroße Mitgliedskarte der "Stellar Patrol". Zu Planetfall gibt es übrigens einen Nachfolger: In "Stationfall" treffen Sie wieder auf Ihren alten Freund Floyd und retten mit ihm eine Raumstation. *go*

POWER PLAY VORSCHAU


Rennen mit Tricks und Tücken: Moto Roader

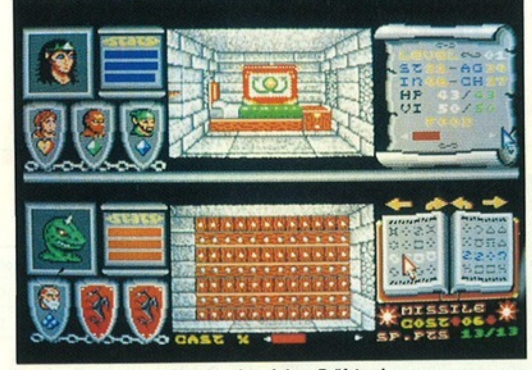

Bauherr im Weltall: Millenium 2.2 für Science-fiction-Strategen

Der Computerspiele-Teil ist auch in der nächsten Ausgabe prall mit Tests gefüllt. Wenn nichts schiefgeht, erwarten Euch unter anderem Berichte über das **Greenpeace**-Spiel, die Weltraum-Wirtschaftssimulation **Millenium 2.2**, das mit Spannung erwartete Krimi-Adventure **Deja Vu II** sowie Image Works' innovatives Fantasy-Rollenspiel **Bloodwych**.

Bei den Videospielen steht neben den etablierten Konsolen von Sega und Nintendo auch die PC-Engine wieder im Rampenlicht. Ein besonderes Augenmerk gilt **Moto Roader**, einem ungewöhnlichen Autorennen. Bis zu fünf Spieler können gleichzeitig antreten.

Die nächste Ausgabe wird abgerundet mit der bewährten Mischung aus *POWER*-Tips, aktuellen **Previews** und chaotischen **Starkiller**-Gags. Nächsten Monat geht's mit der Spiele-Power voll weiter — bis dann!

Der amerikanische Schriftsteller William Gibson schrieb mit **Neuromancer** das Science-fiction-Kultbuch der Achtziger Jahre. Auf diesem Roman basiert das Neuromancer-Computerspiel von Interplay, das in Kürze auch für Amiga und MS-DOS-PCs erscheint. Gibson gilt nicht gerade als interviewfreudiger Zeitgenosse, doch uns beantwortete er eine ganze Reihe von Fragen über Computer, Chips und Cyberpunks. Das Resultat ist eine prickelnde Story, die nicht nur Neuromancer-Kenner faszinieren wird.



Rollenspiel für Zwei: Bloodwych auf dem Prüfstand

Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint zusammen mit *HAPPY-COMPUTER* am 10. Juli

INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Amiga Oberland	2
Ariola Soft	7
Computershop Gamesworld	4, 45
Computerstudio Schlichting	31
CWM	28
Datenservice	13
Decos	28
Dynamic Systems	13
Easy Soft	49
Eurosystems	10/11
Flashpoint	43
Funtastic	29
Gebauer	35
Heidak	33
International Software	35
Joysoft	26
Joystick	13
Karosoft	30
Kingsoft Schäfer	64
Koronasoft	63
Markt & Technik Buchverlag	56/57
Mükra	35
Müller	27
Playsoft	34
Rushware	14
Schuster	37
Siener	34
U.S. Gold	22/23
WIAL	43


KINGSOFT
HIGH IN THE SKY!
SPACE PILOT '89
Darauf haben alle Action-Fans schon lange gewartet: endlich gibt es dieses Super-Weltraumspiel in einer Neuauflage für den Amiga. Aber das Warten hat sich gelohnt, denn diese Version glänzt nicht nur mit Amiga-typischer Spitzen-Grafik mit 3D-Effekt und exzellenten Digisounds, sondern bietet durch enorm hohe Geschwindigkeit, zusätzliche Zwischenrunden mit riesigen Mutterschiffen und zahlreichen Extrawaffen einen unübertroffenen Spielspaß. Auch auf dem Amiga wird dieses Spiel bald zu den Klassikern zählen, die man einfach haben muß!
Amiga 49.95
Jetzt flammneu bei KINGSOFT:
VICTORY
Das Sonnensystem, in dem Sie leben, wird völlig überraschend von einer bisher unbekannten Lebensform angegriffen. Da sich alle anderen Raumkreuzer zur Zeit auf einer Friedensmission befinden, ruhen alle Hoffnungen auf Ihnen als Kommandanten des letzten Raumschiffes. Sie müssen schnellstens alle Planeten des Sonnensystems anfliegen und dort Vorkehrungen treffen, damit die Planeten gegen die Überfälle gesichert sind. Natürlich müssen Sie sich unterwegs und auf den Planeten bereits der feindlichen Angriffe erwehren.
Ein großes Weltraum-Abenteuer in bester Tradition mit vielen strategischen Elementen und reinrassigen Action-Sequenzen. Ein Spiel, das Sie durch die Vielzahl der Möglichkeiten lange an den Bildschirm fesseln wird.
Amiga 49.95
Atari ST 49.95
LAS VEGAS
Black Jack, Craps Baccara und Roulette sind die Namen, die die glitzernde Atmosphäre der Spielcasinos von Las Vegas bestimmen. Sie brauchen einen scharfen Verstand und eiserne Nerven, um mit Ihren bescheidenen 1000 Dollar den großen Jackpot von 50.000 Dollar zu gewinnen.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
Atari XL Kass 14.95
ZEPPELIN M. BLASTER
Als Pilot eines Raumschiffes der Förderation ist es Ihre Aufgabe, durch die Tiefen der Galaxis zu patroullieren und Asteroiden und Meteore, die die friedliche Raumfahrt gefährden, zu zerstören. Aber hüten Sie sich vor „schwarzen Löchern" und gefährlichen Außerirdischen.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
DARTS CHALLENGE
Jocky Wilson's Darts Challenge bietet alles, was man von einem guten Darts-Spiel erwartet. Ob Sie in einem Wettbewerb um Punkte gegen einen Gegner oder gegen die Uhr spielen, in jedem Fall erwartet Sie eine spannende sportliche Herausforderung.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
CPC Kass 14.95
Atari XL Kass 14.95
TERRA FIGHTER
Die Angriffsarmada einer außerirdischen Macht nähert sich unaufhaltsam Ihrer Heimat. Die besten Raumpiloten Ihrer Schwadron konnten die schreckliche Bedrohung nicht beenden. Nun liegt es an Ihnen, die feindlichen Kräfte zu zerstören.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an. Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben.